Caută în paginile revistei cele mai atrăgătoare concursuri și încearcă-ti norocul și tu!

International Games Magazin

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

LEVEL

Martie 2000

34.000 lei



Aztec & Theocracy

Două jocuri ce au ca subiect istoria și cultura Imperiului Aztec

No Name War

Un RTS românesc autentic

Quake 3: Arena & Unreal Tournament

Bătălia giganților

Starpeace

Un joc on-line ce promite

Simon the Sorcerer 3D

Reîntoarcerea unui vechi prieten

CD-ul conține:

Ford Racing, Imperium Galactica 2, KA, Jakkal, Shogun: Total War, Soldier Of Fortune, Test Drive 6, Thief 2: The Metal Age, Final Fantasy 8


+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Let's save their spirit!
Csokonai Vitéz Mihály
(1773-1805)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Compact technology
Compact service
Compact disc
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
VTCD

Jocurile și România



„Nu știu alții cum sînt, dar eu când mă gândesc la satul meu natal...” așa începea Creangă „Amintiri din copilărie”. Eu aș începe cu: Știu cum sunt eu, (și alții) dar, când văd unele lucruri, mi se elevează coama și cu greu se mai așază la loc.

În acest editorial, care este și primul de acest fel scris de către propriu-mi self, aș dori să sesizez „autorităților gameristice” din domeniu (care-or fi ele) în legătură cu anumite iregularități și nedreptăți. Este vorba despre menționarea unor orașe românești sau ale unor figuri proeminente din istoria României, în anumite jocuri într-un mod mai mult sau mai puțin inspirat, lucru care pe mine mă deranjează, în anumite cazuri. Anumite aspecte sunt comice, altora nu le dau importanță, dar unele mă scot din papuci. Iată și câteva exemple!

Primul candidat este Disciples: Sacred Lands în care apar două nume de orașe, și anume Oradea și Reșița! Măcar dacă producătorii s-ar fi străduit să caute pe hartă și ei un nume mai obscur, deși mă îndoiesc profund (cam de la mijloc) că mai sunt menționate și alte localități în afară de cele prin care trec drumurile europene pe la noi prin această țară minunată.

Au ajuns oare producătorii la fundul sacului cu denumiri și au început să umble cu dejtu' prin locurile prăfuite ale mamei Terra?

Să vă aduc aminte acum despre conducătoarea Arulco-ului din Jagged Alliance 2, care era romancă și pe deasupra mai era și un despot feminin. Să fie oare din cauza Odss – Odiosul dictator și sinistra lui soție, de ne-au atribuit nouă așa renume?

Toate bune și frumoase până la momentul când am dat de marile inexactități, din care vă voi spune doar una și anume din Shadow Company: Left for Dead unde a treia misiune se desfășoară pe teritoriul românesc unde misiunea principală constă în a-l salva pe Alexandru Ioan Cuza în anul de grație 1944. Misiunea secundară constă în recuperarea unei rezerve de armament și trimiterea ei peste hotare. Iată că l-au făcut și traficant de arme.

Bine că înfăptuise Unirea până atunci, că cine știe ce mai scoteau din ei!

Sunt sigur că și voi, dacă vă veți strădui îndeajuns, veți mai găsi foarte multe referiri la țărișoara noastră și personajele cheie ce au „scris” cu mâna lor însângerată adevărata istorie pe care nici un joc din lumea asta nu poate să ne-o ia! Să înțeleg că suntem o națiune așa de obscură încât numele noastre par atât de exotice și se folosesc nume „de-ale noastre” în speranța că nu va observa nimeni? Iată că cineva a observat, cu sau fără prea mare importanță pentru ei! Cred că am stârnit o mică furtună într-un pahar și foarte multe sentimente și asentimente, dar, după cum spune românul neaoș/get-beget: „Think about IT!”.

Ca să nu mai vorbesc de celebrul cadru de desfășurare, al și așa destul de controversatului roman al lui Bram Stoker: Dracula. Cred că știți despre ce vorbesc, corelația castelului lui Dracula în Transilvania, după care, cum-necum a ajuns în Bran! De unde până unde? Păi, era mai aproape de aeroport și de București!

Bine că există producători autohtoni, care lucrează cu înfrigurare la titluri care se desfășoară pe planete mult prea îndepărtate de bătrâna noastră Terra, nicidecum în America secolului 20 avându-l pe Lincoln ca personaj principal! Poate le-am dat o idee de scenariu, cine știe…

K'shu

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Stegaru
(mstegaru@chip.ro)

Grafică și DTP:
Sorin Gruia
(sorin@chip.ro)

Publicitate:
Krisztina Házy
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 069-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Cuprins CD

News

First Look



Preview



Review





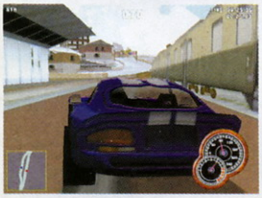




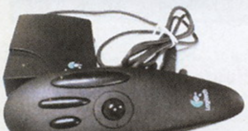












Minireview



Playstation

Soldaţi antrenaţi special pentru a ucide… cu sânge rece



Magazin

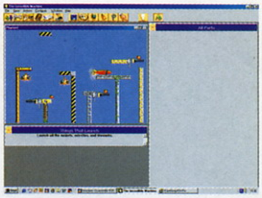
Multimedia

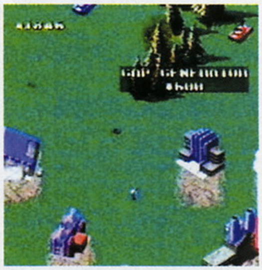
Walkthrough

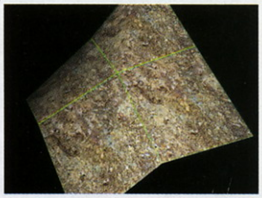
Hardware

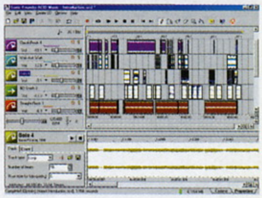
Troubleshooting

Chatroom















Cuprins CD











Playable demos

Ford Racing - Empire

Un joc de curse patronat de Ford Motor Company. Vei avea şansa de a te aşeza la volanul oricărui model Ford.

Imperium Galactica 2 - Digital Reality / GT

Strategie în timp real asemănătoare cu acea capodoperă ce poartă numele de Master of Orion – cucereşti şi colonizezi întregul Univers. Nu lipseşte nici unul din ingredientele specifice: construirea navelor, cercetare, diplomaţie, spionaj, lupte…

KA-52 Team Alligator - GT

Această continuare a simultorului de elicoptere Team Apache vă va aduce pe ecrane infernul din Belarus.

Jakkal - Blaze

Strategie în timp real (cu 3D) – două rase dintr-o galaxie îndepărtată se află în conflict din motive necunoscute.

Shogun: Total War - Creative

Acest demo conţine cea mai interesantă parte din Shogun – marile bătălii. Alătură-te forţelor nipone şi încearcă să le conduci spre victorie.

Soldier Of Fortune - Raven Activision

Un shooting action cu engine de Quake 2. În pielea unui mercenar va trebui să ucizi ca să nu fi ucis. Nerecomandat copiilor şi cardiacilor, prea mult sânge. Vânătoare plăcută!

Test Drive 6 - Pitbull Infogrames

La volanul unor frumuseţi ca Lotus GT-1 sau Dodge Viper GTS (plus alte 40) ar trebui să fie distractiv, dar… Need for Speed rămâne în continuare regele simulatoarelor auto.

Thief 2: The Metal Age - Looking Glass / Eidos

Al doilea episod al aventurilor lui Gareth iese din umbră. Încearcă să nu atragi atenţia sau vei fi prins şi premiul cel mare va încăpea pe alte mâini.



Final Fantasy 8 Opening Sequence

Pur şi simplu fenomenal…

Screenshots

Formula I 2000

F1 2000 conține toate echipele, șoferii și circuitele din sezonul actual. Deci, pentru prima dată, veți putea conduce în echipa Jaguar sau veți concura în Marele Premiu al SUA.

Big World

Patru planete, patru rase antagoniste, fiecare cu propria cultură și abilități – acesta este un nou joc online denumit Big World.

Dreamland

Un viitor sumbru – omenirea este aproape exterminată, războiul cu extratereștrii aproape a distrus planeta. O mână de oameni „La Resistence” mai au puterea să lupte – tu devii liderul unei astfel de echipe, Terran Liberation Army.

Gunlok

Creatorii jocului Aliens vs Predator vă aduce o nouă operă de artă – un shooter incitant asemănător cu Expendable.

Kingdom Under Fire

Kingdom Under Fire – un hibrid între RPG și strategie în timp real. Pregătiți-vă pentru șapte misiuni eroice și aproximativ douăzeci de RTS.

Might & Magic 8

Bine ați revenit (pentru a opta oară) pe tărâmurile Erathiei și ale Enroth-ului. De această dată veți vizita încă un continent, Jadame. Veți mai primi un ajutor, deci de acum cinci eroi se vor aduna pentru a porni în aventura salvării omenirii.

Rally Masters

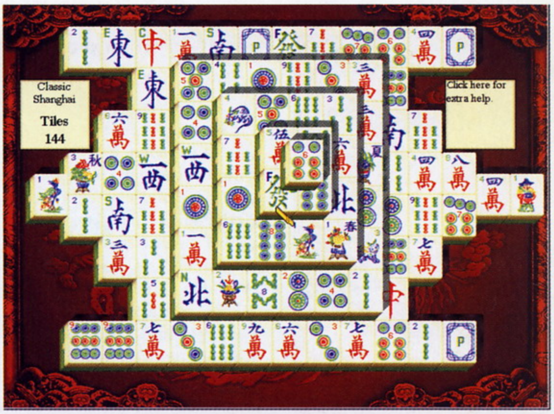
Conduci cot la cot cu ași ai volanului precum Collin McRea sau Tommi Makinen. 17 mașini de cursă și 40 de trasee vă stau la dispoziție.

Sea Dogs

Devii un corsar (în slujba uneia dintre cele trei regate) sau cel mai faimos pirat. Sea Dogs vă arată calea cea dreaptă.

XCOM: Genesis

Al șaselea joc de luptă antiextraterestră se întoarce la rădăcini. Antrenează-ți recruții pentru a deveni luptători de elită cu ajutorul cărora să câștigi această confruntare. Să sperăm că Hasbro va reuși să termine acest proiect.



Updates

Jagged Alliance 2 v1.06
Nocturne
Polda 2
Quake 3 Point Release
Revenant v1.11e
Wheel of Time v333

Themes

SimCity 3000
South Park
Toy Story 2

Driver

DirectX 7.0A
nVidia Detonators
Voodoo 2 & 3



Shareware

Cacheman 3.8

Utilitar pentru mărirea vitezei harddisk-ului pentru Win 9x. Are aproximativ același mod de lucru precum smartdrive în DOS.

Download Accelerator

Download-uri mai rapide pe Internet. Poate copia mai multe fișiere deodată și suportă funcția de Resume.

Easy ZIP 2000 4.6

Unul din cele mai populare arhivatoare. Recunoaște zece tipuri de arhive. Un utilitar ce eliberează o mulțime de spațiu pe HDD.

K-Jofol 2000 b2

Cea mai nouă aparițeі în domeniul MP3 playere. Urmașul lui WinAmp? Încercați-l.

More Space

Verifică (și șterge) fișierele duplicat de pe hard drive, analizează discul – deci, în final, mai mult spațiu.

TreeSize 1.51

Utilitar folosit pentru verificarea spațiului folosit de directoare.

Voodoo Lights

Faimosul scrensaver VooDoo Lights. Accelerator 3D obligatoriu.

Tool Box

DLH

Flash

Flight Unlimited III în România

În urma unei erori, în numărul trecut al revistei noastre la căsuța tehnică destinată articolului despre Flight Unlimited III s-a omis menționarea distribuitorului oficial în România pentru acest joc. Acesta este Best Computers și poate fi contactat la telefon 01/3147698. Ne cerem scuze atât cititorilor cât și firmei în cauză pentru greșeala făcută.

Simulator pentru armată

Iată că Flight Simulator al celor de la Microsoft și-a găsit utilitatea nu numai în rândul gamerilor. Armata Statelor Unite folosește o versiune îmbunătățită a acestui simulator de zbor pentru a-și antrena tinerii piloți pe perioada șederii la sol. Această versiune, pe care mulți gameri speră să pună mâna, poartă numele de Naval Micro-Simulator Training Aid, și a îmbunătățit mult performanțele de zbor ale cadeților de peste ocean, afirmă surse din interiorul armatei.

Film

Chiar dacă până la apariția mult-așteptatului RPG Divinity: Sword of Lies, producătorii s-au gândit să ne mai facă ceva sânge rău. Cei de la Larian Studios au oferit fanilor un film din joc. Acesta poate fi găsit pe site-ul oficial al producătorilor, și ne oferă o idee despre ceea ce va reprezenta această producție. Vă las pe voi să trageți concluziile, după vizionarea lui.

Picard este doar un căpitan în marea Star Trek Armada

Primul RTS ce se va desfășura în universul ST-Next Generation se pregătește să bată la ușa gamerului din toată lumea. Activision se pregătește să ne „warp"-uiască în acest univers cât mai curând, undeva la sfârșitul lunii martie, când visul oricărui trekie de a comanda o flotă Borg (pe lângă cea a Federației, Romulană și Klingoniană) va deveni realitate! Veți putea comanda peste 30 de nave, stații spațiale și facilități de reparare. Proaspeții comandanți vor avea posibilitatea de a naviga prin celebrele „wormholes", câmpuri de asteroizi sau nebuloase în timp ce-și vor angaja navele în bătălii înfricoșătoare, fiecare cu un final spectaculos.







Un aspect de mare finețe, care a fost deja implementat, este „borgificarea", adică în momentul în care o navă este asimilată de către Borg, aceasta incorporează texturile Borg. Un alt aspect inedit va fi atacul cu o navă de acest tip asupra altor nave. Va fi un joc ce va permite fiecărui jucător să-și dezvolte o tactică diferită în funcție de rasa aleasă, spun producătorii!





Virtua Striker 2 Screenshots Released

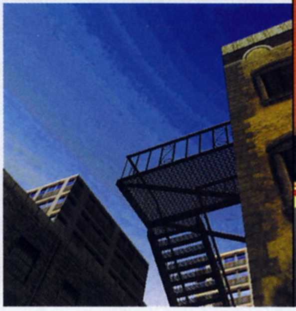
Fanii nemulțumiți de simulările sportului rege în producțiile apărute în ultimul timp pe PC, vor avea ocazia să joace un simulator de fotbal, numit Virtua Striker, pe consola Dreamcast, declară Sega. Iată și câteva imagini din viitorul titlu, apariția fiindu-i anunțată la sfârșitul lunii martie!





Misiuni de luptă în aglomerările urbane!

Red Storm a anunțat apariția add-on-ului Urban Operations la sfârșitul lunii aprilie. Echipa RAINBOW se va confrunta cu cei mai „mortali" teroriști ai lumii, într-un mediu urban, unde fiecare glonț ieșit de pe țeava armei poate pune în pericol vieți nevinovate! Urban Operations va include: misiuni noi în marile orașe ale lumii, scenarii de multiplayer și arme noi. Cine dintre voi dorește să vadă Urban Operations, este invitatul Red Storm la expoziția Electronic Entertainment Expo din Los Angeles care se va ține în luna mai!







Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Concursul din această lună are ca premiu un joc 3D Action Adventure : Hype - The Time Quest.

Ce licenţă este folosită pentru a crea aspectul personajelor ?

A) Lego B) Playmobil C) Technolabs

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din nr. de februarie al revistei.

1

Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Răspundeţi la întrebările alăturate, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1

3/00

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Vogel Publishing vă oferă un nou CHIP Special, dedicat Internetului.

CD-ul inclus conţine cele mai importante programe, din domeniu, pentru Windows şi Linux.

Din cuprins:
- accesul la Internet, realizarea conexiunii
- furnizori de servicii on-line
- instalare Netscape Navigator, Internet Explorer
- instrumente de căutare
- programe de FTP
- evitarea viruşilor

Revista se va găsi în chioşcuri începând cu luna aprilie.



Flash

Vânzări

Age of Empires II, acest titlu reprezentativ al strategiilor în timp real, a depășit două milioane de bucăți vândute. Distribuitorul acestui titlu de succes, Microsoft, crede că vânzările vor continua cu același succes și în viitor. Continuare a lui Age of Empires, acest al doilea titlu al seriei se pare că a moștenit și succesul înaintașului său. Să existe oare printre proiectele de viitor ale celor de la Ensamble Studios și un Age of Empires III?

LEVEL pe Undernet

De luna aceasta oricine dorește să dialogheze „live" cu redactorii LEVEL îi poate întâlni pe mIRC. Canalul oficial de chat al revistei (#level) a fost lansat. Vă așteptăm cu plăcere, pentru a vă răspunde la întrebări legate de jocuri, sau pentru a afla părerea voastră despre anumite producții.

Proiect

Cei de la Activision au anunțat că printre proiectele lor de viitor se găsește și un RPG, cu care intenționează să rupă gura târgului. Jocul despre care vorbim, poartă numele de Wizards & Warriors, și este creația celor de la Heuristic Park. Acțiunea acestuia este extrem de complexă și se bazează pe călătoria unui grup de șase aventurieri, care au sarcina de a învinge, în final, un personaj malefic, Lord Cet. Dar nu va bucurați prea tare, că până la toamnă este timp lung.







Mike Tyson boxează cu monitorul!

„Bătrâni" Codemasters încep să strălucească din nou pe firmament, și nu oricum, ci cu un simulator nou-nouț de box, avându-l ca prim protagonist pe nimeni altul decât celebrul boxer Mike Tyson. Licența de folosire a imaginii campionului include toate tipurile de platforme de joc! Mike Tyson s-a gândit că nu poate să aibă decât de câștigat din acest lucru. Mike Tyson Boxing ne va oferi posibilitatea unei lupte „între corzi" fără a ne da răgazul să aruncăm prosopul. Acest titlu va include un modul de management și antrenament!





Need for Speed: Porsche Unleashed

Electronic Arts a mai lăsat să „transpire" niște imagini noi al celui de-al cincilea titlu, seria NFS, având ca principal actor pe celebrul Porsche german. Detaliile se pot vedea alăturat, mai sus și mai jos, și fără prea mare efort din partea ochilor noștri, ca să ne dăm seama că va păstra linia „melodică" cu care am fost obișnuiți până acum de EA.



Buggin'

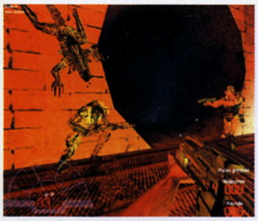
Dacă vă plac „broscuțele" Volkswagen, atunci noul titlu al celor de la Infogrames vă va încânta, fiind axat pe curse în care veți conduce mașini ale faimoasei firme germane, între care „Love Bug"-ul din 1968, dubița din 1970 și, atenție, noul model Beetle Cup din 1999. Pentru a-l rula, nu aveți nevoie de mai mult de un Pentium la 166 MHz și nici placa 3D nu este necesară (deși e recomandată).





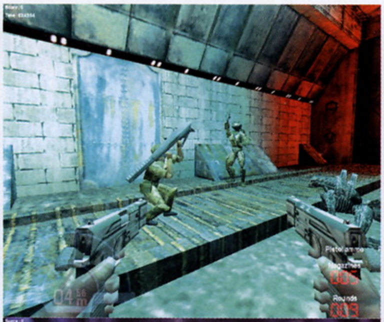


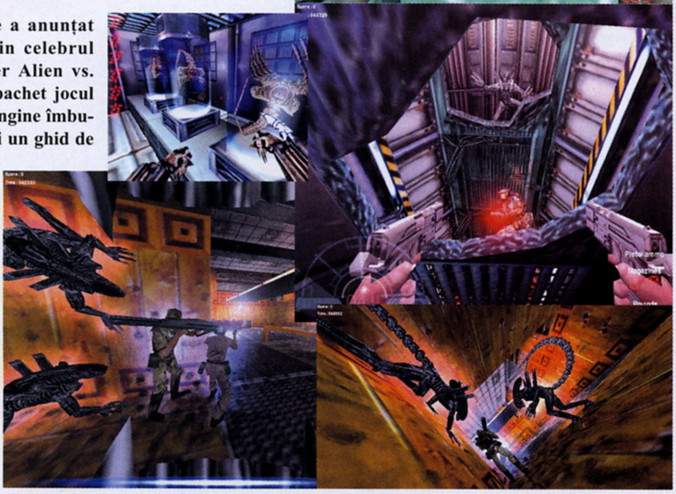




Aliens vs. Predator - „Ediția de AUR"!

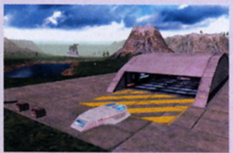
Fox Interactive a anunțat pachetul „gold" din celebrul first-person shooter Alien vs. Predator. În acest pachet jocul va beneficia de un engine îmbunătățit, un add-on și un ghid de strategie de la Prima Publishing. Supraviețuirea este titlul suprem pentru cele trei rase care se află în această încleștare. Add-onul va conține un plus de 9 nivele și arme noi cum ar fi pistolul automatic, și implementări pentru modul multiplayer. Însumat, acest „gold edition" va conține mai mult de 30 de nivele și 16 hărți pentru multiplayer, fiind produs de către Rebellion Entertainment și va avea un preț estimativ de numai 35 USD.





Star Trek: New Worlds

Luna aceasta, Interplay ar trebui să lanseze de pe acum celebrul titlu ancorat în universul ficțional al celor de la Paramount Studios: Star Trek New World. În caz că mai întârzie un pic, din cauze obiective sau subiective, revista noastră vă mai arată câteva imagini.





Ka-52 Team Alligator

Iată că cei de la Simis pregătesc un nou „flight combat simulator". Se cuvine totuși o întrebare: V-a plăcut Team Apache? Mda...Eram convins că da. Atunci cu siguranță vă va place și Ka-52 Team Alligator. De ce? Este simplu. Veți avea din nou ocazia să pilotați un elicopter tip Apache. Jocul va apărea pe la mijlocul acestui an și va fi distribuit de firma GT Interactive. S-ar putea spune că jocul celor de la Simis reprezintă răspunsul rușilor la provocarea lansată de americani prin Longbow2. Oricum această concurență nu poate fi decât în beneficiul nostru, al gamerilor. Voi ce credeți?







Flash

Engine

Iată că rămânem în sfera RPG-urilor, și aflăm că un nou engine special pentru astfel de producții a fost creat. Purtând numele de LithTech Engine, acesta, sperăm noi, va îmbunătăți considerabil aspectul și implicit și calitatea noilor producții ale genului. Producătorii acestui engine sunt, după cum ne-o demonstrează însuși numele, cei de la LithTech, Inc. Aceștia au găsit deja și firma care a cumpărat licența pentru respectivul engine, Black Isle Studios.

Milia 2000

Milia 2000 este un festival al jocurilor educative, care s-a desfășurat la Cannes, în perioada 15-18 februarie. Au fost prezențe numeroase, din toate colțurile lumii. Printre firmele mari, care au înregistrat un succes deosebit în rândul vizitatorilor, s-a numărat și UbiSoft Entertainment.

Localizări

Cei de la Best Computers s-au gândit și la conaționalii lor, și rezultatul este îmbucurător pentru toți gamerii din România. Câteva dintre producțiile de succes pe care firma le distribuie, sau le va distribui, vor fi localizate în română. Acest lucru înseamnă că manualul va conține și instrucțiuni în limba noastră. Titlurile care vor beneficia de traducere sunt: The Sims (Maxis), Formula 1 (EA Sports), FIFA Euro 2000 (EA Sports), Need for Speed 5 Porsche (EA) și NOX (Westwood Studios).

Câștigătorii concursurilor din luna ianuarie

La concursul organizat de LEVEL și Sony au câștigat:

5 jocuri Final Fantasy VIII
Răileanu Bogdan - Botoșani
Iordan Alin-Marian - Piatra Neamț
Savel Florin - București
Miron David - Brașov
Gugu Vlad - Onești

5 jocuri Tarzan
Moise Alin Adrian - București
Murgoci Cosmin Constantin - Rm. Vâlcea
Bledea Mark - Sighetul Marmației
Dragomir Daniela - Ploiești
Cristea Paul-Claudid - Zalău

3 jocuri X-Files
Tabacari Maxim - Onești
Koszti Andrei - București
Stanjic Andrei - Timișoara

La concursul organizat de LEVEL și UbiSoft câștigătorii sunt:

Câte un joc Tonic Trouble
Brăhneanu Tudor - Piatra Neamț
Tudor Dan - Plopeni (Prahova)
Ciorneanu Nicolae - Fetești (Ialomița)

Câte un set constând din un tricou, un breloc și o tomată antistres:
Mina Cătălin - Câmpina (Prahova)
Papuc Gabriela - Brașov
Bob Andrei - Baia-Mare
Baloc Alexandru - Curtea de Argeș (Argeș)

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție (Tel. 068-415158 sau 068-418728) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiilor.



Wolfenstein se întoarce

În anul 1992, din laboratoarele id Software se auzeau strigăte inumane de genul „Mein Leben"! Toate acestea au fost doar începutul unui nou val de jocuri numite „first-person shooter". Iată că în anul de grație 2000, id Software a anunțat vânzarea dreptului de a crea o urmare a celebrului Wolfenstein 3-D marelui producător și distribuitor Activision! Return to Castle Wolfenstein va fi produs de Gray Matter Interactive Studios, o nouă echipă formată de cei de la Xatrix Entertainment, „părinții" lui Kingpin.



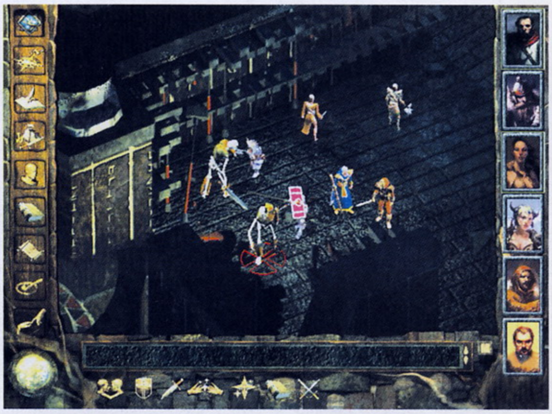
Jucătorul va purta încă o dată cizmele lui B.J. prin lumea celui de-al doilea război mondial, în momente de cumpănă pentru omenire, el fiind cel care va face ca talerul justiției să atârne mai greu decât cel al nazismului. Va fi folosit engine-ul din Quake III Arena care ne va introduce într-o lume plină de povești despre bio-inginerie și aspecte care frizează ocultul. Celebrul termen de „frag", omniprezent în luptele online, va fi prezent și pe viitorul server de Return to Castle Wolfenstein, lucru ce nu va fi trecut de vederea de fanii avizi de multiplayer!

Interviu cu Jason Manley, artistul din spatele jocului Icewind Dale

Poate vă veți pune întrebarea firească: La ce ne trebuie nouă un interviu? Învățăm ceva nou din el? Redacția LEVEL s-a gândit și la cei care nu au acces pe Internet și va reproduce fragmente din acest interviu preluat de pe site-ul revistei Adrenaline Vault. Motivul este simplu! Există anumite interviuri, cum este și cel de față, care sunt de marcă și reprezintă direcția pe care jocurile tind să o urmeze în ziua de astăzi!

Black Isle Studios, cei care ne-au adus titluri de referință în RPG-uri, cum ar fi Fallout, Fallout 2, Baldur's Gate împreună cu Tales of the Sword Coast și nu în ultimul rând Planescape: Torment, ne introduc cât mai des în univer-sul creat de Wizards of the Coast. În Icewind Dale veți avea posibilitatea să controlați șase personaje, care vor explora 10 arii din universul Forgotten Realms și mai mult de 50 de dungeon-uri, având la îndemână vrăji potente și obiecte magice!

Imaginile care însoțesc acest interviu sunt 2 screen-shot-uri noi, din Icewind Dale, noul CRPG de la Black Isle Studios, o divizie a celebrului producător și distribuitor de jocuri: Interplay.



R: După mediul plin de zăpadă din aceste screenshot-uri ne putem da seama că Icewind Dale va fi ceva cu adevărat extraordinar. Ce ne puteți spune despre aceste lucruri?

J.M.: Aaron Brown, care este un artist extraordinar, a creat aceste peisaje și putem spune că nivelele cu zăpadă sunt aproape de stadiul final ceea ce ne mulțumește! Toate aceste peisaje au fost modificate de mai multe ori, la sugestia mea și a lui Pete, dar a ieșit ceva extraordinar, ca de altfel tot ceea ce iese din mâna lui Aaron.

R: De unde v-ați inspirat la crearea personajelor, de vreme ce nici unul nu apare în trilogie?

J.M.: Crearea caracterelor se face în urma unui efort de echipă, iar inspirația vine din diverse locuri sau discuții pe care le purtăm între noi. De asemenea, avem ședințe de „brain-storming" care ne sunt foarte folositoare. De fapt toți membri echipei contribuie într-un fel sau altul, ideile lor fiind binevenite.

R: Când vă apucați de designul caracterelor și monștrilor, porniți de la niște idei de bază și le urmați, cum ar fi personajele AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)?

J.M.: Aici o să răspundă colegul meu care este șeful departamentului, ca să zic așa, „cretiv", Kevin Llewellyn.

K.L.: Prima dată, încerc să mă pun în „pielea" jucătorului, să aflu ceea ce i s-ar părea lui „super-cool". Bazat pe această idee încerc să o rafinez cât mai mult posibil, bineînțeles după instrucțiunile pe care le-am primit! Oricum, când creez sunt un pic nebun!

R: Ce se întâmplă în mintea ta când începi să desenezi ceva? Vizualizezi produsul final?

K.L.: Plec de la o idee generală și evoluez spre lucruri specifice, cum ar fi: tipul de armură, clasa și tipul caracterului și așa mai departe. Detaliile sunt la sfârșit, de exemplu nu pierd timpul ca să vizualizez rubinul încrustat în mânerul armei, când nici măcar nu știu cum stă ancorat el acolo!

R: BLACK ISLE concepe artă, care este considerată, de mulți, ca fiind cea mai bună din această industrie! Cum te-ai implicat în această acțiune și cum ți-ai început cariera?

J.M.: Aș putea spune că sunt unul dintre noii veniți în companie. Am studiat arta și numai de anul trecut am început să lucrez pe calculator. La fel, când m-am întâlnit cu Kevin Llewellyn și mi-a spus că i s-a oferit acest job, nu mi-a venit să cred că o companie de jocuri dorește artiști care i-au studiat pe vechii maeștri.

R: Cum reușiți, totuși, să fiți creativ printre standardele unui „dungeon": dragoni, goblini și scheleți?

J.M.: Încerc să-i imprim fiecărui desen o „aură" specială și în același timp încerc să mă distrez cât de mult pot. Îmi place să cred că fiecare desen conține câte o idee unică! Aceasta este o mică parte din procesul pe care-l consider creativ. Dar, de multe ori, efectiv mă joc cu câte o idee, culoare, formă, fapt care generează alte aspecte care-mi permit să creez „o piesă de artă"

R: Ce RPG-uri jucați?

J.M.: De o vreme joc Planescape: Torment care efectiv m-a „înrobit"! De asemena, Quake 3 Arena cu colegii de muncă. Cred că este suficient, nu?

Interviu preluat din revista online Adrenaline Vault



STORM/ECHELON



Zburăm cu avionul în mileniul 3

Omenirea a reuşit să ajungă în anul 2351 fără să fie exterminată de vreo rasă „aliană". Totuşi, lucrurile mergeau prea bine şi pericole din exterior nu existau, omenirea (sau o parte a ei!) a aflat că nu suntem sau nu am fost singura rasă „gând(m)ăreaţă" din întreg Universul! *Storm* este un titlu produs de vecinii noştri de peste Nistru, şi în USA s-a auzit deja că **Bethesda Softworks** sunt în tratative cu „ruskies" pentru un contract de distribuţie exclusivă, deci vor să culeagă numai ei laurii sub formă de „washingtoni verzi". Păi, e frumos, domnilor?

Scurtă simulare

Pe piaţa jocurilor există două tipuri de jocuri ce au ca şi componentă principală simularea luptelor aeriene. Primul tip este arcade-action, în care sunt preţuite mişcările şi reflexele jucătorului, iar aspectul grafic este de o factură superioară, iar în cel de-al doilea tip regăsim factori esenţiali într-o simulare cum ar fi fizica zborului, controlul aparatului şi chiar aspectul fiecărui avion, toate aceste componente fiind realiste.

Iată că cei de la **Madia** au încadrat produsul lor în cea de-a doua categorie, din „... dorinţa de a pune jucătorii în situaţii realiste în loc de cele din universul imaginar al multor produse de gen arcade", după cum a afirmat Alexander Mikhailov, vice-preşedinte la **Buka Entertainment** şi producător al acestui titlu! În prezent, majoritatea simulărilor sunt o replică a tehnologiilor existente, dar din *Storm* nici o aeronavă sau armă nu este inventată în ziua de astăzi (sau cel puţin aşa ştim noi!), totuşi, designerii vor încerca să le creeze aşa cum cred ei că se vor dezvolta şi funcţiona în viitor.

Break left, commander, you've got a boogie on your tail!

Eşti un proaspăt pilot în GFA (Galactic Federation Airfoces) şi te vei trezi în mijlocul unui conflict în care rolul tău este de apărător al unei planete atacate de o form-(n)aţiune rebelă cunoscută sub numele de Veliani. Zero-T este o tehnologie „aliană" descoperită în 2151, iar toate locurile în care era prezent Zero-T au fost cucerite de Velieni care s-au autoproclamat conducătorii galaxiei. Cu toate că Zero-T le asigură Velienilor un avantaj tehnologic asupra GFA-ului, tu, prin calităţile tale de luptător extraordinar vei reuşi să învingi acest dezavantaj. Cum? Simplu, prin LUPTĂ!

Vei putea avansa de la rangul de recrut, în funcţie de rezultatele obţinute în luptă, până la cel mai înalt grad militar, lucru ce îţi va conferi autoritate chiar asupra unui escadron întreg constituit din aceste adevărate bijuterii ale tehnologiei.





Bineînțeles că odată cu avansarea spre „inima" jocului vei putea utiliza arme noi și pilota alte tipuri de avioane, unele din ele fiind chiar prototipuri! Imaginează-ți că producția de război va depinde de succesele tale înregistrate cu acel prototip, deci, nu uita: GFA contează pe tine!

Este un scenariu ce se va desfășura non-liniar, astfel că nu va fi necesar să îndeplinești toate misiunile cu brio, iar faptul că un obiectiv nu-l vei îndeplini va duce la schimbarea cursului scenariului, producătorii astfel garantându-ne că o singură dată nu va fi suficient să joci Storm!



Alert: Incoming missile! WINGMAN, check your six!!!

Acest tip de avertisment îl vei auzi pe parcursul totalului de 30 de misiuni, în ambele campanii, sub o formă acustică 3D. Producătorii susțin că vom putea determina poziția unui coechipier cu ajutorul sunetului 3D și chiar posibilele amenințări cum ar fi rachete sau exploziile care ne vor indica poziția atacatorului. În *Storm*, spun producătorii, vom auzi tehnologia audio 3D în întreaga ei splendoare! Nu știu ce va ieși, dar sper din suflet să fie așa cum zic ei! Și dacă tot am pomenit de tehnologie, merită menționat că *Storm* se folosește de avantajul acceleratoarelor 3D la întreaga lor capacitate, deci vom avea posibilitatea ca în joc să fim martorii unor explozii de toată frumusețea, sau să admirăm peisaje superbe, chiar și detaliile clădirilor!



Iată ce scrie după ce avionul tău este distrus și implicit se termină jocul: Game Over - Insert Coin!!! Hehehe

De asemenea nu vor lipsi din panoplia aspectului grafic nici efectele de umbră, lumină dinamică etc.

Specificații tehnice

În Storm vom putea ține în mâinile noastre manșa a 12 tipuri de avioane, acestea putând fi echipate cu un total de 20 de arme diferite. Multitudinea de unități din joc reflectă grijă producătorilor de a ne oferi o experiență „gamerească" din toate punctele de vedere, în Storm fiind prezente peste 100 de tipuri de mașinării militare și structuri. Stați liniștiți „rețelarilor", că e loc și pentru voi! Da, este adevărat că va fi introdus și suportul pentru „multi" în care 16 dintre voi vor avea posibilitatea să-și arate măiestria de pilot într-un LAN (nu de porumb, vă rog!)! Avioanele vor fi definite cu ajutorul a peste 2000 de poligoane maximul atingându-se la unele obiecte de pe terren care vor fi create cu ajutorul a 20000 de poligoane! Eh, ce ziceți de asta? Totuși, punctele forte ale acestui titlu vor fi imensitate terenului care va oferi o experiență de mai multe ore de zbor și simularea zborului unei „păsări de oțel" într-un mod cât mai aproape de realitate .

Baftă la ... „piloteală"!

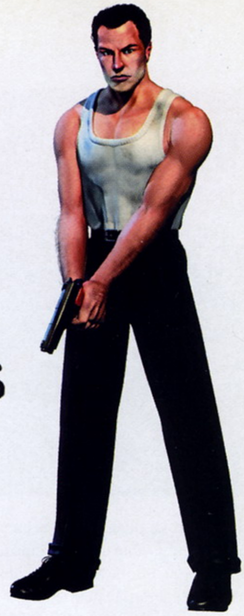
K'shu

Date tehnice

Gen: Acțiune/Simulare
Producător: Madia
Distribuitor: Bethesda Softworks
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, accelarator 3D, placă de sunet 3D, multiplayer, Win95
Data apariției: august 2000



DIE HARD TRILOGY 2



VIVA LAS VEGAS



Dacă atacă teroriştii, dacă maşini capcană încep să explodeze, o întrebare se ridică din mii de piepturi: Where the fk is McLane?**







Die **Hard Trilogy** a fost unul dintre cele mai apreciate jocuri de console ale deceniului. După cum îi spune şi numele, oferea trei jocuri într-unul singur, dar nu acesta a fost motivul prizei pe care a avut-o la public. Provocarea de a vedea ce a simţit Bruce Willis când i-a dat viaţă celebrului detectiv John McLane cât şi acţiunea destul de vie şi de violentă au constituit atracţiile principale. Dacă am avut *Die Hard 2* pe marile ecrane, de ce n-am avea şi un *Die Hard Trilogy 2* pe micile monitoare? Se pare că la fel au gândit şi cei din comitetul central de la **Fox Interactive**. Ca urmare a votului afirmativ primit, în primăvara aceasta ne vom scoate ochelarii negri de soare din sertare, adoptăm figura de băieţi duri şi cu o mână pe gamepad, iar una pe volan îl vom susţine pe eroul nostru într-o nouă ecranizare intitulată, cum altfel, *Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas.*

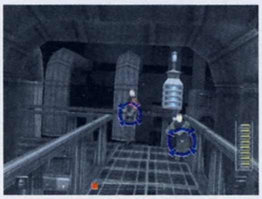
Mărţişor cu surprize

Odată cu ghioceii vor apărea şi o serie de noi probleme pentru John McLane, de profesie detectiv. În stilul său caracteristic se trezeşte în mijlocul acţiunii exact atunci când credea că va avea una dintre acele zile obişnuite. Păi, se trezeşte într-o bună dimineaţă băiatul nostru şi după ce termină operaţiunile specifice acestui moment (bărbierit, mic dejun), îl pocneşte o idee fenomenală. Şi aşa şeful l-a „îndemnat" insistent să-şi ia o mică vacanţă, astfel încât se decide să facă o mică escapadă prin Las Vegas, The City of Sins. Faptul că un foarte vechi şi bun prieten de-al său, Kenny Sinclair, locuia în Las Vegas a constituit un pretext excelent pentru a se îmbarca. Până aici toate bune şi frumoase, doar că micul lui sejur se va transforma într-o luptă pe viaţă şi pe moarte. O grupare teroristă ameninţă să cureţe definitiv de pe hartă Las Vegas, iar vestea proastă de-abia acum vine: netrebnicii au şi capacitatea de a-şi pune planul în aplicare. Lumea are nevoie de un erou, de cineva care să scoată castanele din foc.

McLane din nou la datorie, fie că vrea, fie că nu, e singura speranţă a omenirii, mai departe cred că bănuiţi şi voi ce se va întâmpla.



























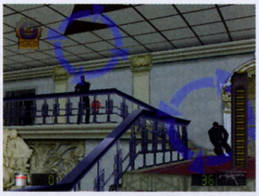

Meserie de erou

Die Hard Trilogy 2 va fi, după cum ne-au lăsat producătorii să înțelegem, un „adrenaline-pumping" action/adventure game. Păi, la cele trei engine-uri din dotare și cele două moduri de joc prevăzute nici nu ar trebui să fie altfel. Cele trei engine-uri se ocupă, fiecare în parte, de câte o bucățică de *Die Hard*. Unul va avea în sarcină partea de 3D adventure, altul pe cea de first person shooter, iar ultimul se va ocupa de vitezomanii șoselelor (nu că aș cunoaște eu personal pe vreunul). Dacă în prima versiune a trilogiei aceste trei bucățele erau complet separate, fiecare fiind o misiune de sine stătătoare, de data aceasta ele au fost unificate într-un singur storyline. Și aici intervine povestea aia cu două moduri de joc pe care v-am menționat-o mai devreme. Va exista un mod arcade, în care fanii mai vechi vor putea să încerce fiecare dintre aceste engine-uri separat, exact ca în versiunea anterioară. În schimb, cei care vor dori să încerce ceva nou vor opta probabil pentru „movie" în care va trebui să urmezi firul poveștii și să elimini amenințarea care planează asupra celui mai „distractiv" oraș din lume.



Cine a jucat *Die Hard Trilogy* va putea observa destul de multe ajustări începând de la grafică și până la gameplay și AI. Dacă în trecut conta foarte mult rapiditatea reacțiilor și dexteritatea în mânuirea mouse-ului, acum va trebui să utilizăm și inteligența din dotare. Nu trebuie să vă speriați, vor fi destule momente în care vom lăsa armele să vorbească în locul nostru numai că va trebui s-o facem într-un mod mai inteligent. Adversarii de azi au la activ ceva experiență militară, știu să se organizeze și să se apere foarte bine. Inamicii vor fi foarte atenți și precauți și vor reacționa în funcție de acțiunile eroului. S-au dus vremurile în care săream în mijlocul camerei cu câte un Uzi în fiecare mână și ciuruiam tot ce stătea în picioare. Or să fie momente când va trebui să folosim tunelele de aerisire pentru a pătrunde în încăpere, în loc să dărâmăm ușa. Strategia va avea un cuvânt greu de spus. Există întotdeauna mai multe căi de a rezolva o problemă, rămâne în sarcina noastră





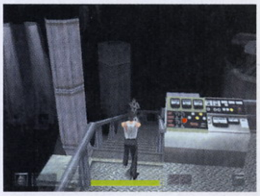
să o alegem pe cea mai bună. Dar oricât vom încerca să ne strecurăm pe nesimțite, tot va veni un moment în care va trebui să înfruntăm inamicul și să dă cuvântul armelor. McLane e un expert în procurarea armamentului, astfel încât nu trebuie să vă mire când îl veți vedea mânuind vreo 12 tipuri diferite de gun-uri, unul mai impresionant decât celălalt. Un element de arcade se va păstra totuși în joc, inamicii vor trebui să înghită o cantitate impresionantă de gloanțe până să se decidă să tragă pe dreapta.

Aminteam un pic mai devreme de gamepad-uri și volane. Și n-am făcut-o la întâmplare, fiindcă *Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas* are suport pentru ambele periferice.

Happy End

Orice lucru bun are și un sfârșit. Și la fel se întâmplă și în cronica mea. Răbdarea nu vă va fi pusă la încercare pentru prea mult timp, martie fiind luna pronosticată pentru lansarea acestui joc. Mă rog, ne-am cam obișnuit noi să tot fim amânați și s-ar putea să se întâmple la fel și acum. Dar cu cât teroriștii se vor pregăti mai mult pentru atac cu atât aventura va fi mai palpitantă. Iar în final, vorba lui McLane: Yippie-ki-yay! Mother <censored>!

Claude



Date tehnice

Gen: Acțiune/Aventură
Producător: n-Space
Distribuitor: Fox Interactive
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698
Fax: 01-3147699
Sistem recomandat: P 200, 32 MB RAM, accelerator 3D, Win95, joystick
Data apariției: martie 2000

LEVEL



NO NAME WAR



Este un joc făcut de români, care ţinteşte foarte de sus, aşa că vă rog mare atenţie!

Datorită faptului că proiectul celor de la **AMC Creation** sună extrem de promiţător, ne-am hotărât să îl aducem şi în atenţia voastră. Chiar dacă producătorii acestui titlu au declarat deschis că jocul lor, care poartă numele de *No Name War,* este adresat mai ales celor din afara hotarelor ţării, ca urmare a unor factori bine cunoscuţi, sunt sigur că o grămadă de fani vor exista şi la noi. Şi nu numai. Sunt mari şanse ca acest titlu să se plaseze în topul producţiilor de acest fel. Adică al strategiilor în timp real. Dacă se va întâmpla acest lucru, se va datora în mare parte elementelor noi pe care echipa care lucrează la acest titlu intenţionează să le aducă, elemente care vor face deliciul celor pasionaţi de genul respectiv. Ba chiar mai mult, în acţiunea din *No Name War,* vom putea observa şi elemente de RPG, fiecare devenind mai experimentat odată cu „vechimea pe câmpul de luptă".

Aspecte noi

Şi dacă tot am vorbit despre elementele noi pe care producătorii încearcă să le introducă în lumea strategiilor în timp real, hai să ne afundăm puţin în acest domeniu. În primul rând o să insist asupra libertăţii mari de mişcare pe care o vom avea pe parcursul jocului. Nu vor exista mai multe misiuni, nu vor exista scopuri precise. Pe nişte hărţi generate aleator, ale căror dimensiuni vor atinge 100x100 de monitoare, cu alte cuvinte imense, vom avea ocazia să ne croim încet, încet drum, până la victoria finală. O campanie întreagă se va desfăşura pe o singură astfel de hartă, şi va fi destul de greu să ne impunem. Pe lângă duşmani, va trebui să luptăm şi împotriva vremii, în funcţie de care va trebui să ne adaptăm strategiile de luptă. Complexitatea jocului este dată şi de numărul mare de unităţi (peste 400), fiecare cu proprietăţi specifice. Datorită acestei complexităţi, pe lângă luptele clasice, care se vor putea desfăşura terestru, naval, sau pe calea aerului, se pot efectua şi acţiuni de sabotaj, comando sau spionaj. Astfel, perspectivele de joc vor fi mult lărgite. Fiecare dintre cei care vor juca *No Name War,* va putea să-şi pună în valoare stilul personal. Spre exemplu, o bază inamică va putea fi anihilată fie printr-un atac în forţă, cu o grămadă de trupe, fie printr-o acţiune în linişte, în care doi-trei oameni special antrenaţi vor face toată treaba (ceva gen *Commandos*).





Sună promiţător, nu? Şi asta nu este tot! AI-ul din jocul celor de la **AMC Creation** va fi mult mai





bun decât cel din alte producții. Normal, doar este unul românesc! Nu-l vom mai vedea pe soldatul cel brav și plin de bărbăție, care cu o pușcă în mână se aruncă în fața unui tanc, încercând să-l termine, ci îl vom vedea pe același soldat care, doar cu o pușcă în mână, la vederea unui tanc se ridică în picioare și o rupe la fugă. Mult mai realist, că doar asta așteptăm de la un RTS.

Mai țineți minte când am spus că vom avea de luptat și cu vremea? Ei, iată că, pe lângă ninsori, furtuni și alte intemperii, nici noaptea nu va putea fi evitată, și orice mare general care coordonează o campanie militară, va desfășura anumite atacuri și la adăpostul nopții. Anumite unități vor putea genera lumină artificială, și vor avea capacitatea de a lupta și noaptea, fiind antrenate în acest scop. Astfel, întunericul va fi, în funcție de situație, dușman sau aliat. Chiar dacă alternanța noapte-zi am mai întâlnit-o și în alte jocuri, unitățile care pot produce lumină artificială, din surse statice sau dinamice, reprezintă ceva cu totul și cu totul nou.



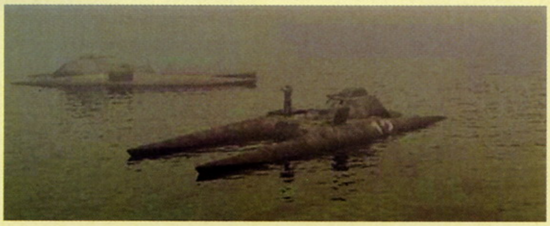
Și chestii vechi

Cum era normal, pe lângă cele trei campanii pe care *No Name War* ni le propune în modul single, avem la dispoziție și suportul pentru multiplayer, care permite, în funcție de puterea serverului, accesul a până la 16 gameri.

Despre storyline-ul din joc nu ar fi prea multe de spus. Este vorba despre o planetă colonie a Terrei. Noul Leagăn al Umanității, căci așa se numeau aceste planete-colonii, părea că este soluția care va duce la pacea mult dorită de toți oamenii. În sânul Organizației, forul care conducea omenirea, au apărut unele divergențe, și odată cu ele s-a născut și posibilitatea izbucnirii de noi conflicte. Pentru prevenirea acestora, s-a optat pentru o dotare militară de excepție a tuturor bazelor de pe planetele populate. Un transport de armament și muniție nu a mai ajuns la destinație. Coloniștii nu știu care dintre celelalte două rase: Klunas sau Kaldars sunt vinovate de această dispariție misterioasă. De aici și până la izbucnirea unui nou conflict nu mai era nici un pas.

Ar mai trebui precizat că jocul folosește accelerarea 3D, motiv pentru care sper ca aspectul grafic să nu ne dezamăgească. În rest nu pot să spun decât că aștept cu sufletul la gură materializarea proiectului celor de la AMC Creation, și cu oarece umbră de patriotism în suflet sper că titlul lor va fi pe măsura așteptărilor mele. Și mai sper ca un proiect care țintește așa de sus, să găsească suportul necesar din partea unui distribuitor de nădejde, astfel încât în cel mai scurt timp posibil această producție să ne încânte inimile noastre mari, de gameri.

Dr. Pepper







Date tehnice

Gen: RTS
Producător: AMC Creation
Distribuitor: AMC Creation
Sistem recomandat: P II, 266 MHz, 64 MB RAM, multiplayer, Win95,
Data apariției: vara lui 2000

International Games Magazine LEVEL

Hitman: Codename 47

Haideți să ne jucăm puțin de-a asasinii! Cine vrea să fie țintă?

Era o noapte rece de noiembrie. Undeva departe răsuna sirena unei mașini de poliție. Mr. Hitman se urcase deja pe acoperișul unei case și încerca să găsească un loc cât mai potrivit pentru a termina ceea ce avea de făcut. De data aceasta ținta era șeful unei mici organizații mafiote care supărase pe cineva sus pus. Omul nostru trebuia să lucreze curat și să nu lase nici o urmă care să îi conducă pe polițiști sau pe ceilalți mafioți la el. Tocmai de aceea, cea mai convenabilă și comodă armă s-a dovedit a fi cea cu lunetă, prevăzută, bineînțeles, cu un amortizor de zgomot. Mai departe... scrie-n carte.

Ideea de a crea acest joc aparține unei mici firme daneze, numită **IO Interactive,** iar viitoarea lor realizare va purta un titlu extrem de sugestiv, și anume: *Hitman: Codename 47*. Sugestiv în ceea ce privește prima parte, adică Hitman, pentru că în ceea ce privește cea de-a doua parte - Codename 47 - nu îmi dau seama ce semnificație ar putea avea. Foarte mulți dintre cei care au aflat sau au citit ceea ce s-a scris despre acest joc și-au pus întrebarea: Hmm, un joc cu și despre crime la comandă? Răspunsul: pare interesant, mă întreb, oare cum o fi? Motivul: curiozitatea. Asta pentru că până în momentul de față s-au realizat foarte puține jocuri de acest gen, în care gamer-ul să joace rolul unui asasin plătit.

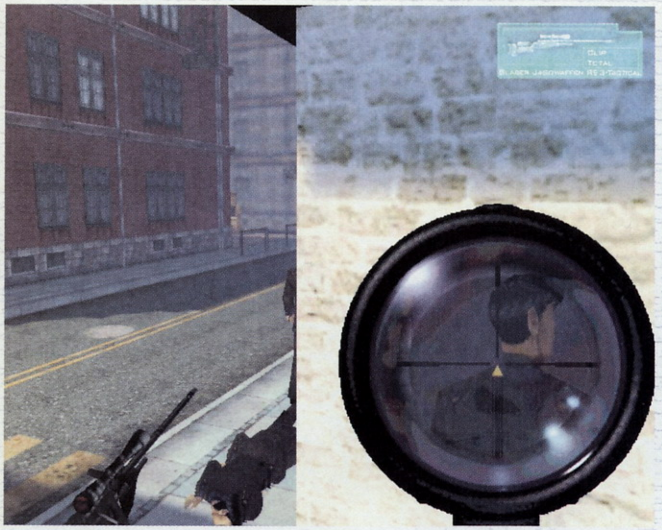
Chiar dacă au existat mai multe voci care s-au ridicat împotriva realizării acestui joc (motivul: crima cu sânge rece) eu cred că ideea celor de la **IO Interactive** este una originală și interesantă. Dacă ar fi să scormonim cu bățul în noroi am vedea că există foarte multe titluri în care trebuie să ucidem pe cineva sau să distrugem ceva. Ideea este că acestea sunt doar (atenție, domnilor!) niște simple jocuri, nimic mai mult. Dar să revenim la... Mr. Hitman!



Meseria e brățară de...

Pentru început trebuie să știți că pentru un asasin plătit nu contează faptul că ucide; contează de ce ucide, pe cine ucide, cum ucide și care este profitul său în toată afacerea.

Așadar, avem de-a face cu un titlu de acțiune care ne oferă posibilitatea să jucăm rolul unui asasin plătit. Acesta va avea de îndeplinit mai multe „contracte" pentru care va primi, bineînțeles, o sumă importantă de bani. De fapt, este vorba despre un „thinker-shooter" structurat pe 27 de nivele pe parcursul cărora vom avea de eliminat cinci ținte. Unii ar putea spune că cinci asasinate reprezintă o misiune ușoară și că nu au nevoie de 27 de nivele pentru a le efectua. Poate că ar avea dreptate. În fond, ce poate fi așa greu? Iei o armă, îl cauți pe individ, îi tragi un glonț în cap și ... gata treaba. Însă lucrurile nu sunt chiar atât de simple. Până la eliminarea propriu-zisă a țintei trebuie strânse cât mai multe informații despre cel pe care urmează să îl asasinăm, trebuie pregătit echipamentul „de lucru" și trebuie stabilit locul în care urmează să se desfășoare spectacolul. Toate aceste



pregătiri au rolul de a vă asigura succesul misiunii și de a nu vă deconspira identitatea. De fapt, cei de la **IO Interactive** spuneau despre *Hitman: Codename 47* că este un joc în care cea mai importantă parte a unei misiuni o reprezintă pregătirea acesteia (strategie, informații etc.), aproximativ 80%, restul de 20% reprezintă acțiunea propriu-zisă adică pac-pac sau bum-bum.

Misiunea noastră...

De exemplu, într-una din misiuni va trebui să ucidem un individ, înconjurat de mai multe gărzi de corp. Acesta se află într-o piață aglomerată din mijlocul unui oraș. Pentru a putea studia cât mai bine ținta va trebui să ne amestecăm printre trecători. De asemenea, va trebui să alegem un loc strategic care să ne ofere posibilitatea să îl ucidem repede și fără să fim observați (acoperișul unei clădiri, o scară de incendiu etc.). Însă, dacă ceva nu va merge conform planului și suntem deconspirați, trebuie să facem tot posibilul să plecăm din acel loc cât mai repede posibil. Tocmai de aceea înainte de a trece la acțiune ar fi bine să ne gândim la o rută ideală pe care să o putem urma în caz că apare vreo problemă. Oricum, cei de la **Eidos Interactive** afirmă că în fiecare misiune vor exista mai multe posibilități de a ne retrage de la locul faptei, oferind astfel celui care joacă posibilitatea de a alege ruta pe care acesta o consideră ideală.

În altă misiune va trebui să ne infiltrăm într-o triadă din Hong Kong numită Red Dragon (Triada Dragonului Roșu) și să îl asasinăm pe șeful acesteia. Membrii acestei organizații mafiote poartă un anumit tip de îmbrăcăminte. Astfel că, cea mai ușoară modalitate de a ne infiltra este aceea de a găsi un membru al triadei, pe care să îl omorâm fără ca nimeni să observe acest lucru și să îi luăm hainele. Va trebui să ascundem cadavrul cât mai bine pentru ca ceilalți mafioți să nu îl descopere. Odată îmbrăcați în hainele celui ucis, ne putem infiltra fără nici o problemă în triadă pentru a îl ucide pe conducătorul acesteia.





Hmm... ce ar mai fi?

Bineînțeles că pentru a putea ucide avem nevoie de sânge rece și ... arme. Cu sângele rece nu ne pot ajuta cei de la **IO Interactive** însă cu armele se pare că da. Vom avea la dispoziție mai multe tipuri de arme. Prea multe detalii despre acest capitol nu ne dau realizatorii jocului, însă ne asigură că nu vom fi dezamăgiți de arsenal.

Hitman: Codename 47 poate fi jucat din perspectivă third-person, însă există unele cazuri în care putem opta pentru o perspectivă first-person. Mă refer la situațiile în care trebuie în care trebuie să tragem cu pușca cu lunetă, moment în care trebuie să fim extrem de preciși.

Despre grafică și sunet nu se pot spune prea multe lucruri. Tot ce vă pot spune este că *Hitman: Codename 47* este construit pe un engine nou, realizat de cei de la **IO Interactive**. Chiar dacă personajele și celelalte elemente din joc sunt puțin colțuroase, acest lucru nu afectează în mare măsură frumusețea jocului. Pentru a vă putea face o părere despre acest joc, vă pot spune că atmosfera din *Hitman: Codename 47* este asemănătoare cu cea din *Nocturne*.

Rămâne de văzut dacă la sfârșitul acestei primăveri vom avea parte cu adevărat de un joc de excepție care să ne țină în fața calculatorului nopți și zile până reușim să îi asasinăm pe toți, după care să încasăm cecurile cu dolărei, să ieșim la pensie și să ne retragem pe o insulă tropicală... la mare și la soare!!!

Wild Snake

Date tehnice

Gen: Action
Producător: IO Interactive
Distribuitor: Eidos Interactive
Data apariției: Sfârșitul primăverii 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL



Dacă tot e frig la noi, hai să urcăm puțin până pe tărâmurile vikingilor, că mai frig ca pe aici nu are cum să fie

O să spuneți acum: ce l-a apucat dom'le și pe ăsta? Să vă explic! S-au apucat unii să facă un third-person action care se pare că va reuși să urce destul de mult în topul preferințelor fanilor. **Human Head Studios** se numește această casă de jocuri. Și acțiunea acestei producții, care se numește *Rune*, se va desfășura în Scandinavia secolului al X-lea. Chiar dacă, așa cum ne-au obișnuit producătorii de jocuri în ultima vreme, istoria nu va fi respectată întocmai, vom avea de-a face cu un conflict între clanurile de vikingi, dar evenimentele reale se vor îmbina cu scene ireale de un umor destul de negru, presărate de către producători în acțiunea jocului, astfel încât rezultatul va fi ceva extrem de încâlcit.

Ceea ce este cert, însă, este că în mijlocul acțiunii se află, ca în mai toate producțiile inspirate din istoria nordicilor, vikingul tipic. Exact așa cum îl cunoaștem: bărbos, cu plete, 120 de kilograme și 60 la biceps. O fi prea puțin? Și roșcat domnule, că era să uit! Omul nostru are un nume la fel de impresionant precum aspectul lui fizic. Ragnar se numește tipu'. Sună fioros sau nu? Trebuie să sune, că doar are coarne la cască.

Underground

Dar să revenim la povestea aflată la baza jocului. Un set de atacuri (șase la număr, ambalate în cutie de carton) au loc asupra unuia dintre clanurile de vikingi. Lumea bănuiește că în spatele acestora se află Chief Conrack. Așa că Ragnar îl ia pe tatăl său și se duc să discute cu omul, să rezolve diplomatic toată tărășenia. Șeful Conrack își are fortăreața pe o insulă, așa că cei doi se îmbarcă pe un vapor (la clasa economic) și pornesc spre insula respectivă. Dar vremea are și ea mândria ei! O furtună teribilă se pornește, și siguranța ambarcațiunii este pusă sub semnul întrebării. Noroc cu viteazul Ragnar, care reușește să salveze viața celor aflați pe vapor. Ei și aici intervine marea problemă! Păi, întâi ni se spune că eroul a reușit să salveze corabia, după care aflăm că el se trezește undeva „underground" unde nu mai găsește pe nimeni. Ați înțeles? Nici eu. Păi, dacă i-a salvat, unde sunt? Și de ce se află omul nostru sub pământ, și trebuie să treacă prin tot felul de încăperi umplute cu lavă. Pe el nu prea pare să-l intereseze, și dacă a pornit spre fortăreață, apoi spre fortăreață o ține. Dacă el nu-și sfărâmă capul cu problema asta, de ce să o facem noi?

Aici începe și jocul. Ești pus în pielea lui Ragnar și trebuie să







ajungi la cetatea dușmanului. De fapt, nu ești pus în pielea lui, ci undeva pe deasupra capului, că doar este vorba despre un third-person action game. Trecând prin diverse decoruri, intercalând lumea „underground” cu cea „aboveground” (noțiunea le aparține producătorilor), înfruntând diverși inamici, va trebui să ajungem la cetatea lui Conrack, pentru a duce la bun sfârșit misiunea diplomatică pe care am început-o. Toată această distanță, pe care va trebui să o parcurgă eroul nostru, este împărțită în șapte mari zone, teritorii, sau cum mai vreți voi să le spuneți. Fiecare va conține mai multe nivele, și de aceea, ne promit cei de la **Human Head Studios**, vom avea parte de un univers imens în Rune.

Deși jocul va fi linear, au recunoscut-o și producătorii, vor fi inserate câteva elemente non-lineare, care vor încerca să schimbe această caracteristică. Acțiunea din joc va fi presărată cu secvențe de animație, puzzle-urile vor face deliciul celor pasionați de așa ceva, armele vor fi pe gustul celor mai războinici dintre noi, bineînțeles că vor fi caracteristice acelei perioade de timp,





inamicii cu care vei avea de luptat diferă în funcție de zona în care ne aflăm, și vor face totul pentru a ne împiedica să ne continuăm călătoria, punând tot felul de capcane în calea noastră. Asta în cazul în care se vor adeveri măcar jumătate din promisiunile celor de la **Human Head Studios**, că știți și voi care e tărășenia cu promisiunile.

Technics-ground

Este un „ground” tare neroditor, pe care nimic nou nu vrea să răsară. Și este păcat, pentru că îmbogățit cu vreo două-trei idei originale, *Rune* ar fi putut da lovitura. Asta nu înseamnă că nu vom avea motive să pierdem timpul jucându-l. Acțiunea este captivantă, grafica, deși cere un sistem destul de înaintat, se prezintă acceptabil, mai ales din punct de vedere al personajelor, al căror detaliu merită remarcat, iar la sunete nu mă bag, dar nu cred că vor fi mai prejos.

O caracteristică importantă a jocului este umorul, deși avem de-a face cu o producție inspirată din istorie. Elementele fantastice care vor fi prezente, mă refer la tot felul de creaturi, vor fi extrem de haioase, și vor avea ocupații amuzante. Spre exemplu, o mare mașinărie pe care o vei întâlni la un moment dat, și care te va ataca, va fi pusă în mișcare de o roată în interiorul căreia se află un pitic haios care aleargă încontinuu. Chiar dacă este amuzant, acesta va trebui omorât pentru a opri mașinăria ucigașă.

Eu zic să mai așteptăm până la vară, să vedem atunci ce va fi de capul acestui titlu.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: RPG / action
Producător: Human Head Studios
Distribuitor: Gathering Of Developers
Data apariției: Vara lui 2000
Sistem recomandat
Procesor: P266, 64 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL

Crazy Taxi™



De fiecare dată când vă urcaţi într-un taxi, uitaţi-vă cu mare atenţie la şofer!



Ce vreau să zic? Păi, de fiecare dată când faceţi acest lucru, încredinţaţi viaţa voastră celui de la volan, care pentru voi este un străin. Acest personaj, relativ neînsemnat, poate deveni din cauza nervilor, a stresului meseriei de taximetrist, un adevărat nebun care goneşte pe străzile metropolei, fără să ţină cont de ceilalţi pasageri din maşina sa. Şi uite aşa, vrând, nevrând, devenim martorii unei curse nebuneşti, care se poate lăsa cu victime. Dar de fiecare dată există şi cealaltă faţă a medaliei. Să ne imaginăm că noi ne aflăm la volan, că pe bancheta din spate a maşinii noastre se află unul sau două personaje, pe care le putem îngrozi prin manevrele super-periculoase pe care le putem efectua cu bolidul nostru. Dacă vi se pare cât de cât interesant, adunaţi-vă la gura caloriferului, să stăm niţel la taclale.

Step on it!

Ceea ce vreau eu să vă spun este că, deşi nu prezintă calităţi de simulator auto ieşite din comun, sau dacă le prezintă, producătorii, cei de la **Sega**, nu au reuşit să le evidenţieze în press-release-ul lor, destul de sumar, prin aspectul pe care l-am prezentat mai sus, *Crazy Taxi*, căci acesta este titlul despre care discutăm, a reuşit să trezească interesul multor persoane de prin redacţia noastră. Dintre care, bineînţeles, nu lipseşte specialistul Wild Snake, care cred că se zgârie pe ochi că i-am suflat acest articol. Dar dacă în momentul apariţiei acest titlu va merita şi un „review", vă daţi seama cine o să-l facă, nu?

Crazy Taxi este un simulator auto, în care nu vor exista competitori, principalul adversar al celui aflat la volan fiind timpul. Diferite misiuni, care presupun livrarea anumitor pachete sau persoane, înspăimântarea unor pasageri, urmărirea unor alte maşini, sau traversarea oraşului, se vor desfăşura contra cronometru. Lucru care ne duce oarecum cu gândul la *Driver*, pe care pasionaţii din redacţie îl consideră cel mai bun din branşă. Sper că performanţele pe care *Crazy Taxi* le va realiza să se apropie cât mai mult de cele ale jocului mai sus amintit, şi vom avea ocazia să mai schimbăm şi noi peisajul şi maşina. Cu peisajul ar fi ceva probleme, deoarece este vorba despre San Francisco, cu care ne-am obişnuit deja în *Driver*. Dar cei de la **Sega**, băieţi cu cap, au făcut o şmecherie care să le asigure şi ceva fonduri în plus, şi să diversifice şi feeling-ul din timpul jocului. Au introdus ceva reclamă ascunsă sau neascunsă (este treaba lor), şi astfel vom avea ocazia să luăm la cunoştinţă cam pe unde se află Pizza Hut sau Kentucky Friend Chicken sau chiar magazinul de prezentare Levi's, asta în cazul în care ne interesează. Şi ar trebui să ne intereseze, pentru că avem de livrat marfă sau de dus clienţi la astfel de magazine, şi nimic în afară de panoul firmei respective nu ne ajută să găsim locaţia respectivă. Atenţia distributivă este o calitate de bază a unui şofer bine pregătit, nu? Comercial jocul, poate unul dintre cele mai comerciale, dar personal sper că eventualele fonduri, pe care cei de la **Sega** le-au obţinut, au fost reinvestite pentru a obţine o calitate ridicată a acestei producţii.

Intersecţie

Există mai multe moduri de joc în *Crazy Taxi*. Într-unul dintre acestea vă veţi simţi exact ca într-un simulator de taximetrie, scopul de bază fiind să adunaţi cât mai mulţi bani. În locul atâtor formalităţi de pe la inspectoratele de poliţie de pe meleagurile noastre natale pentru obţinerea unui amărât de atestat cu care mulţi îşi câştigă pâinea, aş fi introdus simulatorul respectiv, şi vă daţi seama că s-ar fi văzut care ştie meserie şi care nu. Şi poate că nici nu s-ar fi plictisit oamenii aşa de tare. Şi mediul din joc se potriveşte de minune cu ceea ce se întâmplă la noi în meseria asta. Adică, mai pe scurt, nu există nici un fel de reguli pe care şoferii să le respecte (uniformă, conduită sau altceva). Nici măcar regulile de circulaţie nu mai stau în picioare, în cazul în care clientul se grăbeşte. Poţi să treci pe trotuare, prin parcuri, prin vitrinele magazinelor, pe oriunde crezi că drumul este mai scurt.



Cel de-al doilea mod de joc









din *Crazy Taxi* nu presupune mari diferențe față de primul. Singura deosebire este că totul se desfășoară contra cronometru. Cu cât întârzii mai mult, cu atât mai mic devine onorariul care ți se cuvine. Dacă reușești să ajungi mai repede, crește suma pe care o vei încasa. De asemenea, fiecare manevră cu grad mare de periculozitate aduce câte o sumă de bani în buzunarul tău, deoarece demonstrează strădania ta de a ajunge cât mai repede la destinație.

Și uite așa ajungem la cel din urmă mod de joc, care presupune tocmai asemenea manevre pline de spectaculozitate. Trebuie precizat că, indiferent de varianta pe care o vom alege, nu vom avea parte de scene de violență. Pietonii vor sări din calea mașinii cu abilitatea unor acrobați de circ, iar în ceea ce privește mașinile, oricât de violent ar fi impactul, tabla nu se îndoaie sub nici o formă. Mi-ar trebui și mie așa ceva la Dacie.

Ultima linie dreaptă

Ar mai fi de spus despre personajele din joc. Toate, de la Axel, un punk-ist cu părul albastru, până la Gena, care se îmbracă numai în blugi, reprezintă păturile inferioare ale societății. Că doar n-o să facă un director de firmă taximetrie! În schimb, clienții aparțin unei game mult mai largi de grupuri sociale. Singura caracteristică pe care o au în comun este o cifră deasupra capului lor, care indică valoarea pe care o vei încasa în cazul în care vei accepta cursa respectivă. Culoarea acestei cifre indică distanța la care se află destinația pasagerului respectiv.

Ce să vă mai spun eu? Sub aspect grafic, *Crazy Taxi* arată bine, iar cei de la **Sega** ne promit că jocul va rula cursiv și pe sistemele mai puțin performante. Așa că nu vă mai rămâne decât să vă faceți rost de aparate de taxat în regulă, să nu cumva să vă prindă oamenii legii.

Dr. Pepper











Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Sega
Distribuitor: Sega
Data apariției: primăvara anului 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth

Iată-ne în timpul celui de-al doilea Război Mondial, la câteva mii de metri altitudine.



Dacă suntem nevoiţi să zburăm la mare înălţime şi dacă trebuie ca din când în când să facem bum-bum, ca orice băiat rău, măcar să o facem cum trebuie. Adică să nu ne urcăm în ce ştiu eu ce avionaş cu cel mult două locuri, ci să trecem direct la fapte mari, să zburăm cu unul dintre faimoasele bombardiere ale acelor vremuri. Avion serios, care face umbră pământului cu silueta sa masivă. Simulatorul respectiv, pe care ar fi fost normal să vi-l prezinte Mike, profesionistul în materie, poartă numele de *B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth*. Dar cum Mike preferă avioanele mici şi rapide, iată că voi încerca eu mai puţin expert în domeniu, să vă aduc în atenţie producţia celor de la **Wayward Design**. O să vă gâdil la urechi cu unele aspecte care o să vă placă.

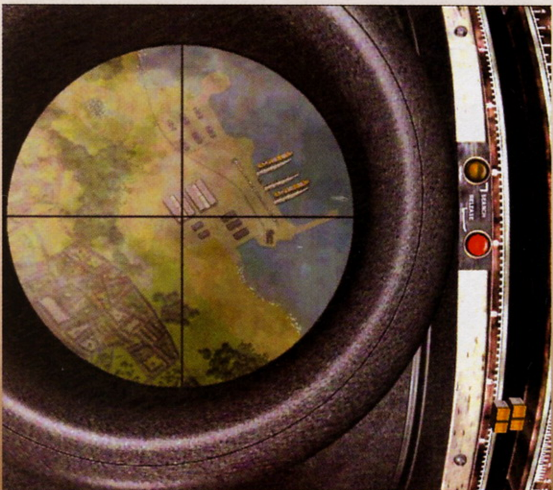
Simulator? Nu!

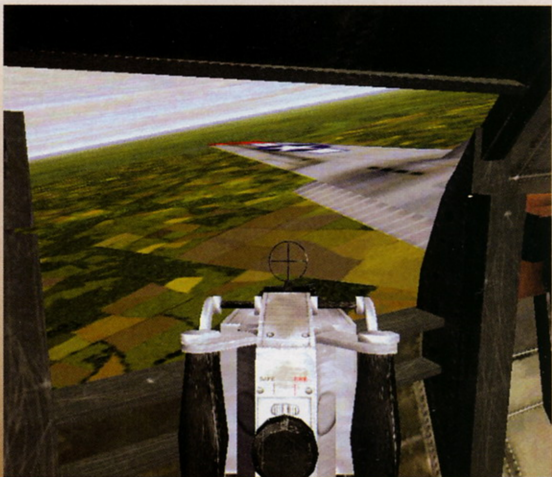
Chiar dacă la prima vedere *B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth* pare un simulator de zbor, în realitate este mult mai mult decât atât. Fiecare post dintr-un asemenea bombardier este bine conturat, şi poate fi ocupat de către gamer pe parcursul unei misiuni. Bineînţeles că puteţi sta pe locul pilotului, şi cei pasionaţi de această latură a jocului pot profita din plin de aspectul de simulator de zbor al acestui titlu. Dar astfel de simulatoare mai există, nu-i aşa? Sunt mai puţine însă acelea în care ai şi postul mitraliorului, omul care trebuie să se „ocupe" de avioanele care încearcă să doboare „fortăreaţa zburătoare". Rolul acestuia este extrem de important, asigurând integritatea propriului aparat.

Mai există şi „omul cu bombele", cel care va duce la bun sfârşit obiectivul misiunii - adică eliberarea bombelor deasupra ţintelor şi nu altundeva. Nu în cele din urmă, poate fi ocupată chiar şi poziţia radiofonistului de bord, al cărui rol este ceva mai incert. Comunicarea este extrem de importantă pe parcursul unui atac aerian, dar această ipostază vi se va părea destul de plictisitoare.

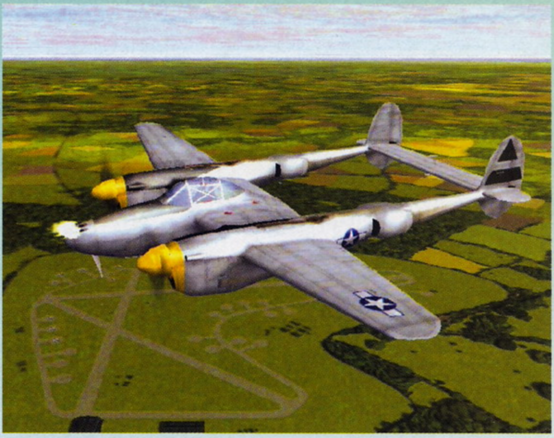
Lucrul cel mai îmbucurător este că, pe parcursul unei misiuni, aceste locuri pot fi ocupate pe rând de către acelaşi jucător. Cu alte cuvinte, după ce ai decolat cu avionul, treci rapid la mitraliere şi dobori două-trei avioane, sari pe locul „bomber-man"-ului şi arunci în aer ceva clădiri, că doar aşa se cade, treci repede la mitraliere şi mai cânţi o partitură, două, după care treci cu viteză fulgerătoare la manşă, şi depui frumos avionul pe pistă. Cât travaliu! Am transpirat tot! Mai ales că fiecare dintre cele patru poziţii este caracterizată de o grămadă de butoane, clape şi comenzi, care o să-ţi sucească şi răsucească minţile în cap.

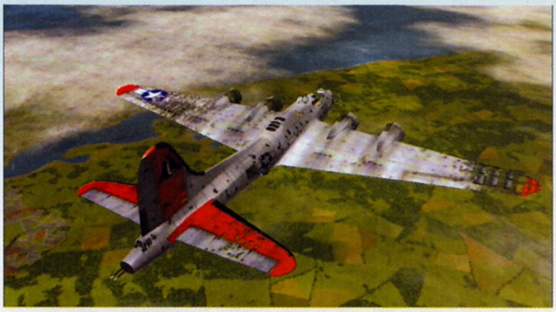
Doar nu credeţi că în avionul real era mai uşor! Întrebaţi-l pe bunicul, care le-a văzut eventual cu burţile larg deschise deasupra Ploieştiului, sau Braşovului vuind într-un zumzet asurzitor! Şi care poate a avut ocazia să discute cu vreunul din piloţii avioanelor doborâte atunci de firava noastră apărare antiaeriană.













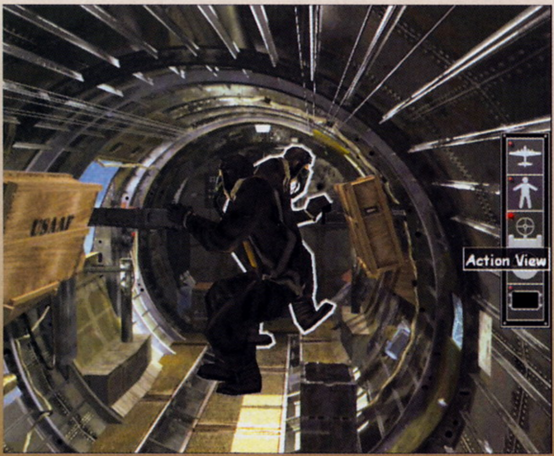
În ciuda acestui fapt, în joc totul se va termina cu bine. Probabil datorită membrilor echipajului, care forfotesc prin avionul nostru ca într-un autobuz, la oră maximă, dar care sunt realizați într-o grafică de o calitate bună. Ei nu pierd vremea de pomană, ci se ocupă de bunul mers al avionului, ba uneori mai au și timp să discute ca la colț de stradă. De aceea, dacă noi simțim că un anumit individ nu-și face treaba corespunzător, putem să-l trimitem la plimbare, și să ne ocupăm noi cum trebuie de sarcina respectivă, printr-o trecere la perspectiva first-person.

Băieții mei

Dacă am vorbit despre membrii echipajului, trebuie spus că aceștia nu sunt simple personaje lăsate în grija computerului. Fiecare dintre ei va avea un nume, pe care îl vei putea alege chiar tu, va fi caracterizat de anumite însușiri cum ar fi abilitatea, experiența, curajul, și chiar starea sănătății. Odată rănit, un soldat nu va mai putea continua sarcinile pe care le are de îndeplinit. Ba mai mult, un alt membru al echipajului va trebui să stea permanent cu cel rănit, pentru a-i asigura primul ajutor. Misiunea următoare se va desfășura fără cel rănit, care va sta pe vreun pat de spital.

Chiar dacă jocul poartă un nume care ne duce clar cu gândul la un anumit model de aparat de zbor, vor exista misiuni în care cei dornici de experiențe noi vor putea zbura cu P-51D Mustang, P-47D Thunderbolt, P-38 Lightning, Messerschmitt Bf-109, Focke-Wulf 190 sau cu renumitele avioane cu reacție Me-262 (bimotor), sau cu Me-163 (spărgătorul de bomber-boxes). O adevărată panoplie de aparate de zbor care au scris istoria celui de-al doilea Război Mondial.

AI-ul celor împotriva cărora vei lupta, este destul de bun, ne promit cei de la **Wayward Design**, astfel încât luptele aeriene nu numai că nu vor semăna una cu cealaltă, dar vor fi și destul de dificile, și numai cei mai experimentați vor reuși să termine învingători.



Ar mai trebui spus că, pentru a fi cât mai aproape de realitate, cei de la **Wayward Design** au modelat peste 200 de ținte reale din Europa acelor vremuri, tot decorul fiind creat după o îndelungă cercetare a unor surse istorice.

Multiplayer-ul este la el acasă, și prin intermediul Internetului sau al unor rețele locale, se pot desfășura adevărate lupte „prietenești" între „profesioniștii" aerului. Cred că nu mai rămâne altceva de făcut decât să alegem adevărații profesioniști.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Simulator bombardier
Producător: Wayward Design
Distribuitor: Microprose
Data apariției: vara lui 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Da

LEVEL

Simon the Sorcerer 3D

Pregătiți-vă spațiu pe hard-uri pentru o nouă versiune Simon the Sorcerer, de data aceasta 3D!

Iată că după apariția lui *Prince of Persia 3D* al celor de la **Red Orb**, casa britanică de jocuri **Headfirst Productions** dorește să scoată pe piață o versiune 3D a unui joc care îl avea în rolul principal pe *Simon the Sorcerer*. Prima versiune a acestui titlu apărută în anul 1993 a reprezentat un adevărat succes pentru cei de la **Headfirst**. A urmat după aceea în anul 1995 cea de-a doua apariție a acestui joc și... iată-ne acum în anul 2000, moment în care se vorbește despre o versiune 3D a lui *Simon the Sorcerer*.

Dar ce înseamnă, de fapt, 3D? Să însemne oare că acest titlu este realizat pe un nou engine într-o grafică tridimensională? Este foarte posibil. Tocmai de aceea sunt convins că foarte mulți dintre cei care au jucat versiunea originală Simon the Sorcerer sunt curioși să afle cât mai multe lucruri despre această nouă realizare. Cum va fi, ce va fi, ce este nou sau ce este vechi. După umila-mi părere, cred că nu aveți decât două posibilități. Prima variantă ar fi aceea să așteptați până pe la sfârșitul lunii aprilie a acestui an. Hmmm....long time... Sau...atenție, puteți citi acest articol pentru a afla câte ceva despre acest joc până la data apariției.





Poate așa vă mai domoliți curiozitatea. Acestea fiind spuse, cred că ar fi cazul să „intrăm în pâine".

Amintiri...

Înainte de a ne avânta „în focul luptei", cred că ar fi mai bine să scormonim în creier și să ne aducem aminte câte ceva despre eroul principal al acestui joc - Simon. Sunt sigur că vă amintiți de acesta. Era un adolescent nebunatic care fusese transportat într-o altă dimensiune de un vrăjitor bun numit Calypso. Dacă în prima versiune *Simon the Sorcerer*, vrăjitorul de care vă vorbeam mai înainte avea nevoie de ajutorul lui Simon pentru a putea învinge un alt vrăjitor, aflat în slujba răului, numit Sordid, în cea de-a doua parte eroul nostru a trebuit să o salveze pe nepoata lui Calypso, frumoasa Alix, din mâinile aceluiași vrăjitor rău și crud, adică Sordid. Dar ce-a fost, a fost. Acum a sosit timpul să privim înainte căci aventura continuă.

Ei bine,

În viitoarea versiune, 3D bineînțeles, Simon, ajutat de Calypso va trebui să îl împiedice pe același Sordid să ducă la capăt un plan malefic, în urma căruia acesta poate









deveni stăpânul Universului, odată cu trecerea într-un nou mileniu. Astfel că, acțiunea din joc ne va purta, împreună cu Simon, în cele mai bizare și sumbre locuri, unde vom întâlni tot felul de creaturi sau de monștri care mai de care mai stranii. În afară de cele trei personaje cu care ne-am familiarizat din primele două apariții ale jocului, vom mai putea face cunoștință cu altele noi pe care nu le-am mai întâlnit până acum: Swampy the Swampling, o războinică numită Melissa Leg, Golem, nașa lui Simon sau Runt, unul dintre acoliții lui Sordid.

Spre deosebire de realizările anterioare, care erau axate în special pe lupte între Simon și cei care îl serveau pe Sordid, de data aceasta pe lângă mușchi va trebui să facem uz și de „puțintică" materie cenușie. Asta înseamnă că o să explorăm diverse locuri, o să stăm de vorbă cu cei pe care îi întâlnim și o să rezolvăm diferite puzzle-uri. Pentru că tot vorbeam de „cei pe care îi întâlnim", vreau să vă mai spun că există peste 60 de NPC-uri (non-player characters) cu care va trebui să stăm de vorbă pentru a putea afla cât mai multe informații, care ne vor ajuta să ne îndeplinim misiunea. Tocmai de aceea cei de la **Headfirst Productions** speră ca noua lor realizare să atragă pe lângă fanii jocurilor de aventură și alți gameri care preferă RPG-rile sau quest-urile.

Simon the Sorcerer 3D este construit pe engine-ul NDL's NetImmerse, care a fost folosit și în cazul lui *Prince of Persia 3D.* Însă echipa de specialiști de la **Headfirst** a făcut câteva modificări, acest engine devenind ceva mai flexibil, permițând totodată o rulare mai fluidă a evenimentelor care se succed pe parcursul jocului. Astfel că, pentru a putea juca *Simon the Sorcerer 3D*, avem nevoie de un calculator performant care să fie dotat și cu o placă 3D. Engine-ul suportă și un sunet tridimensional, ba mai mult pentru a putea rezolva unul sau două puzzle-uri vom avea nevoie de o placă de sunet 3D.

Mda...altceva?

Interesant este faptul că există mai multe metode prin care putem să terminăm *Simon the Sorcerer 3D.* Asta pentru că finalul jocului depinde de modul în care acționăm sau de deciziile pe care le luăm. În nici un moment al jocului nu ne vom simți constrânși să o luăm într-o anumită direcție sau să urmăm un plan care ni se impune. Dimpotrivă, întreaga strategie o stabilim singuri și o putem schimba fără nici o problemă pe parcurs. Chiar și după ce vom termina o dată de jucat până la capăt nu ne vom plictisi dacă mai jucăm încă o dată *Simon the Sorcerer 3D*, pentru că a doua oară poate fi cu totul altfel.

Această libertate de mișcare sau mai bine spus libertate de gândire, face ca noua realizare a celor de la **Headfirst Productions** să poată fi jucată de o mare categorie de gameri, de la cei mai mici până la veteranii jocurilor pe calculator. Fiecare dintre aceștia va găsi ceva interesant, fiecare va acționa în alt mod și fiecare va ajunge la aceeași soluție și anume că *Simon the Sorcerer 3D* nu este doar un simplu joc de aventură, ci un joc complex, care aduce foarte multe lucruri noi și care cu siguranță va fi pe placul multor gameri amatori de aventură. Până la apariția noului titlu nu ne rămâne decât să... așteptăm. Clepsidra lucrează...

Wild Snake





Date tehnice

Gen: Adventure
Producător: Headfirst Productions
Distribuitor: Hasbro Interactive
Data apariției: aprilie 2000
Sistem recomandat
Procesor: P233, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL

StarPeace: Parallel Domain

Aventuri într-o lume paralelă... amintiri de neuitat...



Oceanus Entertainment este un nume care nu spune mai nimic publicului larg. Nici nu trebuie să vă mire, nu aveați cum să auziți de această firmă până acum de vreme ce primul lor joc de-abia acum se află în beta test. Producătorii au cedat până la urmă insistențelor mele și mi-au oferit un cont pentru *StarPeace*. De ce un cont? Fiindcă *StarPeace* este un masiv joc on-line.

În ultimul timp tot mai multe companii au început să promoveze și să producă jocuri on-line. *Everquest* și *Asheron's Call* sunt deja binecunoscute și apreciate. **Microsoft** deja se pregătește să lanseze un al doilea proiect on-line, *Allegiance*, iar rușii de la **Akella** mai au puțin de lucru la al lor *Sea Dogs*. Până acum mai toate jocurile on-line au fost fie rpg-uri, fie de acțiune fie strategii în timp real. **Oceanus Entertainment** introduce un nou gen în această imensă lume virtuală; este vorba de city builder și economic management. După cum știm, cam toate city builder-ele apărute până acum au fost experiențe solitare (*Sim City, Caesar*), nici măcar multiplayer nu aveau. Cu atât mai mult *StarPeace* are toate șansele să atragă atenția și cine știe chiar să urce cât mai sus în toate clasamentele.

Un viitor strălucitor

Toată acțiunea se petrece într-un viitor foarte apropiat, mult mai apropiat decât speram noi. Suprapopularea planetei ca și defrișările masive i-au fost fatale. Planeta verde pe care o știm noi nu mai există, întinderile aride și fără viață domină acum. Mizeria, foametea și sărăcia conduc lumea. Războaiele țărilor din lumea a treia amenință să cuprindă și statele mai dezvoltate. În acest moment de criză IFEL (International Fundation for Extraterrestrial Life) vine cu soluția salvatoare, proiectul Parallel Domain. Nimeni nu știe cum au reușit ei să pună mâna pe aceste portale misterioase, dar nu mai este timp pentru întrebări. Cu ajutorul acestor porți interdimensionale oamenii pot coloniza lumi îndepărtate scăpând astfel de moartea sigură la care erau condamnați. Cei aleși, în urma unor criterii foarte dure, vor prima viza de investitor care le dă dreptul la suma de 1 milion de dolari, dar cu obligația de a fonda și dezvolta o companie de succes într-una din aceste lumi. E adevărat acum, în beta test nu există decât una singură (Zyrane), dar mai încolo se vor înmulți cu siguranță.

De la sapă la condei

Dacă se va întâmpla vreodată să mă întrebe cineva care a fost cel mai complex joc pe care am avut ocazia să-l joc răspunsul meu va fi mai mult ca sigur: *StarPeace*. Acest joc nu este un city-builder clasic, deși la prima vedere așa lasă impresia, este pur și simplu un simulator al societății umane.

Revenind la ale noastre, cu cei 1 milion de verzișori în buzunar te trezești pe o planetă necunoscută însă extrem de populată unde vei pune bazele afacerii tale. Primul pas este construirea unui sediu central după care începe munca de cercetare. Dacă la început va trebui să suporți în totalitate costurile de cer-









cetare cu timpul vei putea atrage tot felul de subvenţii. Sediul central este foarte important, aici fiind situate laboratoarele. Veţi constata la început, poate un pic surprinşi, că există mai multe feluri de „headquarter"-uri. Acest lucru se datorează diversităţii mari de activităţi pe care le vei întreprinde. Va exista un sediu pentru camera de comerţ, unul pentru camera de industrie şi aşa mai departe. În fiecare din aceste sedii se vor desfăşura cercetări strict legate de domeniul de care aparţin. Odată primele tehnologii descoperite e momentul să te apuci de treabă, mai precis de construit. Clădirile nu pot fi construite aşa oriunde (cam cum eram noi obişnuiţi din *SimCity*), trebuie respectate totuşi nişte norme şi din această cauză zonele pe care se poate clădi au un cod de culori. Pentru a putea construi undeva clădirea ta trebuie să aibă culoarea zonei respective.



În momentul în care te apuci să cercetezi, iar mai târziu când construieşti, trebuie să-ţi fie deja clar drumul pe care vrei să-l apuci. Când vei accesa meniul de ştiinţă vei rămâne şocat cât de stufos este. Fiecare ramură în parte se despică, se desparte ajungând să cercetezi zeci de variabile. Normal că nu vei reuşi să le faci pe toate. De aceea e bine să te axezi de la început pe o anumită ramură şi să te ţii de ea. În *SimCity* erai un fel de Dumnezeu te ocupai de toţi şi de toate. În *StarPeace* eşti doar unul din miile de afacerişti. Nu vei reuşi niciodată să acoperi cu succes toate domeniile. Şi acesta este încă unul din motivele pentru care e bine să încerci doar pe unul eventual două. Ţi-ai ales agricultura şi industria alimentară atunci ocupă-te numai de ferme şi alimentare. Dar chiar şi în agricultură te poţi decide să nu acoperi întreaga ramură. De la ferme produsele trec printr-o serie de transformări până ajung pâinea şi cârnaţii de pe masa cetăţeanului. Tu poţi fi doar o mică verigă din acest lanţ, poţi să te ocupi exclusiv de ferme sau de abatoare sau de întregul lanţ. Depinde doar de tine şi de cât de isteţ şi curajos eşti. Produsele rezultate în urma activităţii prestate pot fi distribuite către depozitele şi magazinele proprii cât şi vândute celorlalţi jucători. Cererea şi oferta va depinde enorm de mult de preţ şi de calitate. Dacă asupra preţului poţi acţiona direct schimbându-l după pofta inimii, calitatea produselor va fi strâns legată de nivelul tehnologic la care ai ajuns şi de calitatea materiilor prime folosite.



Într-un mediu afacerist atât de animat, comunicarea este un factor important. Poţi lua legătura cu jucătorii oricând printr-un sistem de chat, iar dacă nu sunt on-line atunci ai la dispoziţie un e-mail. Problema la acest joc ar fi momentul în care te decizi să revii în lumea reală, fiindcă acolo pe Zyrane activitatea continuă şi fără tine. De aceea e bine să-şi asiguri clienţi pentru produse pentru a nu avea surpriza la relansare să găseşti o companie falimentară. Chiar dacă tu nu eşti on-line compania ta va continua să producă şi, dacă i-ai desemnat şi nişte clienţi, să vândă.

Credeţi că povestea se termină aici? Neah... Dacă vă ţin buzunarele şi muşchii, puteţi candida pentru primăria unuia dintre oraşele de pe planetă (v-am spus că sunt mai multe oraşe în care poţi construi simultan?). Iar dacă vă mai spun că la un moment dat veţi putea încerca ceva afaceri şi prin lumea interlopă credeţi că v-am trezit interesul? Şi să nu uit, că doar suntem pe altă planetă, există riscul apariţiilor unor fiinţe mai... neobişnuite, cu influenţe neobişnuite. O poveste fără sfârşit...

Claude

Date tehnice

Gen: On-line Strategy
Producător: Oceanus Entertainment
Distribuitor: Oceanus Entertainment
Data apariţiei: neanunţată
Sistem recomandat
Procesor: P166, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Nu
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu



Tomb Raider: The Last Revelation

Iată că simpatica Lara Croft se întoarce pe monitoarele noastre, mai hotărâtă ca niciodată să nu-şi dezamăgească fanii.

Şi după cum se prezintă acest nou episod al seriei mult-îndrăgite de către gameri, acest lucru nu se va întâmpla cu siguranţă, calitatea acestui titlu fiind un aspect pentru care cei de la **Eidos Interactive** merită felicitaţi. Deşi titlul complet al jocului este *Tomb Raider 4: The Last Revelation,* nu cred că există motive de îngrijorare. Şi dacă printr-o întâmplare, producătorilor le-a trecut prin cap să oprească aici aventurile celebrei eroine, sper ca succesul, pe care sunt sigur că acest ultim titlu din serie îl va înregistra, să le schimbe intenţiile. Dacă de la joc la joc, au reuşit să îmbunătăţească vizibil calitatea, nu văd absolut nici un motiv pentru care ar trebui să se oprească. Dar mai bine îi lăsăm pe producători cu treburile lor, şi să ne ocupăm de titlul în cauză.

Încurcături

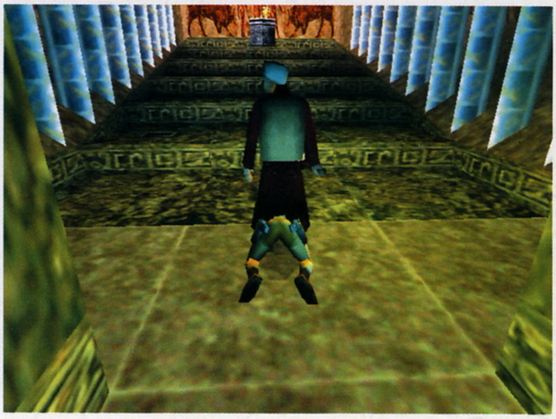
Egipt. O ţară plină de mistere. Un loc ce ascunde atâtea taine, încât cei mai mari arheologi şi aventurieri vin aici să exploreze chiar şi cel mai mic colţişor încărcat de istorie. Totul, de la piramide până la nisipurile Saharei, este plin de semnificaţii. Mormintele vechilor faraoni... Morminte... Mormânt... Tomb. Tomb Raider. Hopa! Frână! Fraţilor, voi aţi încercat vreodată să traduceţi în limba noastră îmbinarea asta de cuvinte? Încă de când jucam primul titlu al acestei serii, pe un 486 din care au rămas doar amintirile, într-o rezoluţie ce jignea ochiul oricărui gamer, mă întrebam plin de nedumerire de unde vine acest titlu. Şi chiar dacă astăzi am reuşit să fac o traducere cu dicţionarul în mână, nu prea înţeleg ce legătură are cu simpatica Lara Croft. Oricum, ceea ce este cert este că dintr-un loc atât de misterios, plin de pericole şi capcane, nu putea lipsi tocmai eroina noastră. Aşa că iat-o pe Lara în Egipt. Şi pentru că cei de la **Eidos Interactive** au fost întotdeauna plini de imaginaţie când au creat poveştile aflate la baza jocurilor, şi tot ne aflăm în prag de mileniu, şi se vorbeşte tot mai mult de alinierea planetelor şi de posibilele efecte ale unui astfel de eveniment, iată că şi în *Last Revelation* se va întâmpla acest lucru. Şi tocmai de aceea, misiunea Larei este de a împiedica profeţia care spune că sfârşitul omenirii este aproape. Dacă va reuşi acest lucru, şi mai ales cum o va face, depinde numai de voi. Cert este că, în această încercare, piedicile nu vor veni numai din partea naturii sau a spiritelor rele, ci şi din partea a diverşi oameni rău intenţionaţi.

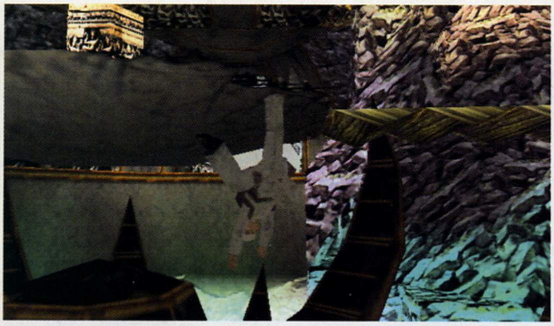
Arată bine!

Last Revelation este construit pe un engine mult îmbunătăţit. Astfel, acţiunea jocului este presărată cu o mulţime de secvenţe cinematice care ne ajută să înţelegem mai bine etapele şi misiunile prin care trebuie să treacă eroina noastră. Îmbunătăţirile faţă de versiunea precedentă sunt evidente încă de la începutul jocului. Chiar şi tutorialul cu care toate titlurile din serie ne-au obişnuit îmbracă de această dată o formă cu totul specială. O vom vedea pe Lara în tinereţile sale, cu două codiţe, urmând sfaturile unui om mai în vârstă, care va apărea şi pe parcursul jocului, dar despre care nu am reuşit să aflu mare lucru. Pe lângă faptul că acest tutorial este extrem de complex şi parcurge toate mişcările şi acţiunile necesare unei cât mai bune deplasări a personajului, el nu poate fi evitat. Este obligatoriu, lucru care se datorează în mare parte şi interacţiunii ulterioare cu bărbatul respectiv.

A mai fost modificat destul de mult şi inventarul eroinei noastre. Chiar dacă vom întâlni în continuare medi-kit-urile devenite tradiţionale, vom avea şi posibilitatea de a combina diverse obiecte aflate în inventar, pe care le vom folosi doar mai târziu. De asemenea, vom putea combina armele din dotare









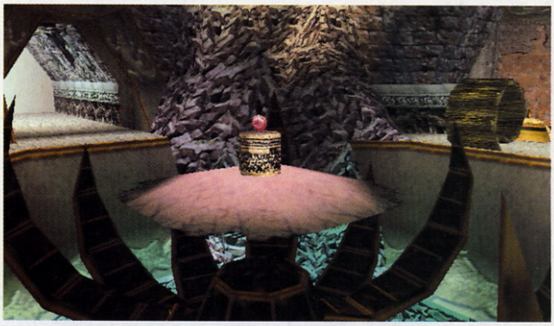
cu diverse accesorii care le vor face mai precise (lunete sau sisteme de ochire cu laser), sau vom avea la dispoziție obiecte noi, care în unele situații își vor dovedi utilitatea (busola sau binoclul).

Mult îmbunătățit este aspectul grafic al jocului, care merită o notă mare. Personal i-aș acorda între nouă și zece, mai ales după ce am urmărit jocul rulând și pe un sistem care era dotat cu o placă grafică cu doar 2 MB. Calitatea imaginii precum și cursivitatea nu au avut prea mult de suferit în comparație cu un sistem dotat cu o placă grafică 3D. Dar nu se termină aici. Pe lângă sunete, care au suferit și ele transformări importante, s-a mai umblat de către producători și la AI-ul personajelor negative, care totuși nu pot face față unei tipe plină de nerv cum e Lara Croft. Ca și în Tomb Raider 2 sau 3, poți călători cu diverse vehicule. Cea mai interesantă experiență pe care am trăit-o a fost în momentul în care, conducând un jeep, am făcut o cursă nebună cu un alt vehicul, care încerca să mă scoată de pe drum. Vă dați seama că persoana din dreapta mea, pe numele său Wild Snake, care moare după simulatoare auto, a fost înnebunit când a văzut așa ceva. O cursă în care nu a contat viteza sau mașina, ci doar îndemânarea.

Chiar foarte bine!

Privit în ansamblu, *Last Revelation* este un joc tare, în care scenele de acțiune se îmbină cu cele în care mintea trebuie pusă la încercare, în care vei avea de luptat cu diverse personaje negative sau cu animalele sălbatice, în care personajul tău poate muri în orice clipă înecat, împușcat, mușcat de un scorpion sau de un alt animal sălbatic, sau zdrobit de stânci. Un titlu care ne demonstrează că, deși seria Tomb Raider a ajuns la cel de-al patrulea membru, ține pasul cu alte producții de același gen, și chiar se situează în top, și care prin succesul pe care cred că îl va avea în rândul gamerilor de pretutindeni, sper că îi va determina pe cei de la **Eidos Interactive** să ia în calcul pentru viitorul apropiat un nou episod al acestei serii, cu cifra 5 în coadă.

Dr. Pepper











Date tehnice

Gen: Third-person action
Producător: Core-Design
Distribuitor: Eidos-Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
Sistem recomandat: PII, 233MHz 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, 3Dfx, Win95

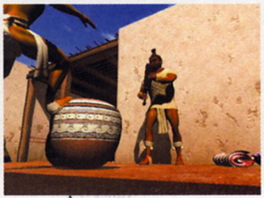
Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	18/20
Storyline:	04/05
Impresie:	9/10

LEVEL 89

AZTEC







Blestemul lovește în inima Orașului de Aur



La începutul secolului al XIV-lea, viața triburilor toltece s-a schimbat subit. Nu cred că vom ști vreodată ce s-a întâmplat, ce a determinat sute și mii de oameni să-și părăsească locuințele, locurile natale pentru a se duce undeva în munți, într-o depresiune mlăștinoasă la aproape 2500 de metri pentru construi un nou oraș. Legenda spune că această migrație s-a produs în urma unei profeții. Acolo unde un condor se va așeza pe un cactus este locul unde trebuie construit noul oraș. Pe la sfârșitul anului 1325, orașul Tenochtitlan a fost terminat devenind inima Imperiului Aztec. Legenda construirii orașului constituie uvertura unei noi opere compuse pentru noi de francezii de la **Cryo Interactive**. Istoria aztecilor a fost pe cât de tumultuoasă pe atât de scurtă. Un destin mult prea crud a curmat din fașă poate una dintre cele mai fascinante civilizații. Aztec ne va teleporta în mijlocul acestei civilizații aflate la apogeu, mai înfloritoare ca niciodată, condusă cu multă înțelepciune de împăratul Moctezuma.

Mărul discordiei

Forța militară a imperiului aztec era recunoscută în rândurile popoarelor amerindiene, dovadă stând nenumăratele provincii cucerite. Foștii conducători ai acestor ținuturi, dacă nu erau exterminați, continuau să guverneze, dar cu condiția de a plăti tributuri grele împăratului. Nu toți erau însă mulțumiți de acest statut și uneori complotau în încercarea de a-l detrona pe împărat și a-și recupera avuțiile și titlurile pierdute. Nici Moctezuma, împăratul nostru, nu a scăpat de grija conspiratorilor, care, profitând de o molimă neobișnuită ce s-a abătut aspra populației, încearcă să-l denigreze și să-l alunge de pe tron.

Coapil (Șarpele cel Mic) era un tânăr vânător, preocupat să adune porția de hrană zilnică pentru familia sa. În timpul uneia dintre escapadele sale prin pădurea de lângă sat asistă la uciderea unui nobil. Și cum un necaz nu vine singur, s-a trezit cu acuzația de crimă pe cap, părinții lui au fost luați prizonieri, iar el însuși este vânat mai acerb decât un jaguar turbat. Singurul mod de a scăpa de judecata sumară care i se pregătește și de întâlnirea amicală cu jaguarii imperiali este de a-și dovedi nevinovăția. Înarmat cu un medalion ciudat primit cadou de la nobilul ucis și cu numele unui poet pe care buzele muribundului au mai apucat să-l rostească se îndreaptă plin de speranță către măreața capitală aztecă, Tenochtitlan.

Nu te supăra frate

De fiecare dată când joc ceva produs de **Cryo Interactive**, nu se poate să nu rămân înmărmurit în fața graficii excepționale cu care programatorii, graficienii și designerii francezi își înzestrează operele. Am spus-o de fiecare dată și susțin cu tărie: sunt cei mai buni la acest capitol. Engine-ul Omni 3D își demonstrează din nou calitățile. Probabil vă amintiți holodeck-urile în care Picard și ai lui se retrăgeau într-o lume virtuală de fiecare dată când doreau să evadeze din realitate. Aztec este un holodeck. Odată intrat în joc ești absorbit în totalitate, te rupi complet de realitate. Vremurile quest-urilor 2D în care ne vedeam eroul plimbându-se din cameră în cameră au apus demult, perspectiva first-person adoptată de acest gen a prins la public, poate și datorită sentimentului de imersiune pe care ți-l conferă. Având un susținător foarte puternic în grafică, producătorii au introdus un al doilea mod de „joc". Este vorba de „exploration" în care vei putea să te



plimbi nestingherit prin capitala aztecă sau restul locațiilor admirând arhitectura, cultura și viața acestui popor extraordinar. Dacă, în schimb, ai optat să intri în pielea tânărului nostru erou, vei fi nevoit să-ți mai temperezi impulsurile artistice și să te concentrezi pe acțiune și pe rezolvarea puzzle-urilor. Acestea nu sunt foarte complexe, astfel încât neuronii să nu fie supuși la suprasarcini dar sunt logice și bine gândite. Cu toate acestea se poate întâmpla să nu vedeți soluția deși vă scoate ochii cu prăjina personală a lui Bubka. În acest caz vă va ajuta tocmai Șarpele cel Mic sau mai precis creierașul său care printr-un monolog foarte sugestiv vă va oferi câteva indicii. Puzzle-urile sunt diverse necesitând atât inteligență, memorie, logică, îndemânare, spontaneitate și nu în ultimul rând spirit de observație. Și ca să închei acest capitol vreau să declar națiunii întregi că am reușit, cu această ocazie, să aflu adevăratele rădăcini ale binecunoscutului joc „Nu Te Supăra Frate".

Deși instrumentele lor muzicale erau rudimentare, ceva tobe, cochilii de scoici și semințe uscate legate în jurul mâinilor și picioarelor, aztecii au creat muzică. În cazul în care nu mă credeți, puteți asculta câteva piese reprelucrate în Aztec, chiar dacă nu s-au mai folosit instrumentele originale, diferențe nu par să existe. Fondul sonor este completat de sunetele ambientale (păsărele, vânt, murmurul mulțimii) astfel încât feeling-ul de apartenență



să fie amplificat. Dialogurile sunt susținute vocal, fiecare personaj fiind înzestrat cu voce proprie și ca un plus animația facială se potrivește cu ceea ce rostește.

Epilog

Aztecii, deși au avut o istorie foarte scurtă (curmată în mod tragic pe la 1500 și ceva), au fost un popor foarte avansat după cum veți și vedea singuri dacă vă hotărâți să parcurgeți acest joc. Sau mai bine spus această enciclopedie. Fiindcă Aztec este o adevărată enciclopedie a civilizației aztece. Toate obiectele, personajele, mediile cu care interacționezi au și o scurtă descriere, un adevărat tezaur de cunoștințe. *Aztec* este un nou joc al seriei de quest-uri culte pe care **Cryo Interactive** a inaugurat-o cu ceva ani în urmă cu Versailles și Egypt.

Ca de obicei, quest-urile, chiar dacă sunt jocuri excepționale, suferă din cauza lipsei rejucabilității și nici Aztec nu scapă de acest flagel. Cu toate acestea nu trebuie să lipsească din colecția nici unui jucător, mai ales că producțiile acestui gen sunt din ce în ce mai rare și mai prețioase.

Claude















Date tehnice

Gen: Quest
Producător: France Telecom Multimedia
Distribuitor: Cryo Interactive
Sistem recomandat: P 200MHz, 32 MB RAM, MMX, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	20/20
Storyline:	04/05
Impresie:	9/10

LEVEL 93

Theocracy

Teocrație - formă de guvernământ caracteristică lumii antice, în care autoritatea, considerată ca emanând de la divinitate, este exercitată de preoți.

Începutul anilor '90 a însemnat un adevărat boom al jocurilor pe calculator. A fost perioada în care cele mai originale și mai trăznite idei luau viață pe monitoare VGA sau chiar SVGA. Atunci a apărut un *Civilization*, un *Master of Orion*, un *Wolfenstein*, un *Doom*, un *LHX*, un *Harpoon*, un *Warcraft* și multe-multe altele. Anii următori au însemnat doar o continuă goană contra cronometru (dopați din plin de către producătorii de hardware) de a reproduce aceleași idei la infinit dar cu haine noi, de sărbătoare. Problema este că ne-am cam plictisit să vedem aceleași lucruri iar și iar, singurele îmbunătățiri fiind la capitolul grafică, sunet, armament, etc.. Din când în când, câte o firmă micuță și obscură, încearcă (și de cele mai multe ori reușește) să rupă gura târgului cu cât un produs absolut fantastic din toate punctele de vedere. Aceeași tendință o au și vecinii noștri maghiari de la **Philos Labs**. Jocul lor, intitulat sugestiv, *Theocracy* este primul dintr-o serie (următorul fiind *Democracy*) de strategii real-time. Chiar dacă la prima vedere am avut o senzație ciudată de deja-vu (jucasem *Aztec* și *Age of Empires* înainte), încet și cu răbdare am descoperit cât de departe eram de adevăr.

În căutarea lui Quatzecoatl

Marile civilizații amerindiene au lipsit (din păcate) până acum de pe lista de subiecte a producătorilor de jocuri. Nu știu cum se face, dar numărul acesta avem două jocuri care se desfășoară în decorul impresionant al Imperiului Aztec, ca și cum casele de jocuri ar dori să-și spele păcatele.

Primul subiect pe care doresc să-l aduc în atenția voastră este grafica. Este sublimă. De altfel nu trebuie să ne mire, ungurii au avut întotdeauna un spirit artistic dezvoltat (vă mai aduceți aminte *Imperium Galactica* și *Reunion*?). O asemenea bogăție de detalii nu am mai văzut de mult timp într-un RTS. Începând de la vestimentația personajelor (poți deosebi oamenii între ei foarte ușor) la designul clădirilor și al mediului natural. Nota zece la capitolul animație. Păsări aparținând mai multor regnuri își etalează coloritul penelor, animale sălbatice colindă pădurile, unii copaci au chiar stupi în jurul cărora roiesc albine. Satul este foarte activ, sclavii și muncitorii mișună de colo-colo văzându-și de treabă, singurul care lasă impresia că șomează fiind guvernatorul (dar el are alte atribuțiuni). *Theocracy* este unul din puținele jocuri în care contează ceea ce cară sclavul. Întotdeauna cantitatea și poziția în care este cărat depinde de produs. Știuleții de porumb vor fi duși pe brațe, în timp ce legătura de lemne va fi cărată în spate și multe alte exemple de acest gen. Când construiești ceva îți poți vedea oamenii la muncă, unii cărând materialele, alții zugrăvind, alții fixând acoperișul.

Economia

Theocracy, spre deosebire de *Age of Empires*, nu te trece printr-o serie de misiuni (cu grad de dificultate crescând), în schimb îți oferă o provincie, pe care trebuie să o guvernezi. După ce ți-ai clădit o armată acceptabilă poți porni în cucerirea provinciilor vecine. Care și cum, vom discuta un pic mai târziu. Să guvernezi o provincie nu e tocmai ușor și aici te va ajuta enorm guvernatorul, care, în urma indicațiilor tale, va organiza forța de muncă, formată din sclavi și meseriași (sclavi școliți). Fiecare clădire acceptă un anumit număr de oameni și dacă pot funcționa fără specialiști (chiar dacă au un randament scăzut), fără sclavi economia va muri. Sclavii se obțin în două moduri, procreere pe cale naturală și prin capturarea soldaților inamici.





Eh... dacă producţia în sine am văzut prin ce ape se scaldă, nu trebuie uitat un alt element de bază al economiei: comerţul. În primul rând va trebui să construieşti caravane de lame (nu d-alea de bărbierit), cu ajutorul cărora veţi transporta marfă între provincii (fie ele ale tale, fie ale unui partener). Moneda internaţională nu este aurul aşa cum ne-am obişnuit, ci bijuteriile. Cum unele resurse se pot găsi numai în anumite provincii care la rândul lor unele sunt mai productive, altele nu, transportul de resurse capătă o importanţă deosebită. Odată stăpânite toate aceste „mici amănunte", imperiul tău va creşte în putere, va putea susţine o armată mai puternică cu care vom începe campaniile de cucerire.

Războiul

Dacă până acum s-au întâlnit destul de puţine elemente, hai să zicem, inovatoare, în ceea ce priveşte luptele şi strategiile abordate situaţia se schimbă dramatic. Pentru prima dată a apărut conceptul de mâncare pentru soldaţi. Atâta timp cât sunt „cazaţi" într-o provincie proprie ei se vor înfrupta din hambarele acesteia, însă atunci când vor pleca spre noi teritorii vor avea nevoie de „pacheţelul cu sandwich-uri". Armata este alcătuită din patru tipuri de unităţi: soldaţi regulaţi (arcaşi, războinici, suliţaşi), comandanţi, preoţi şi eroi. Hmm... ce parfum de RPG se simte. Păi, normal, de vreme ce eroii sunt soldaţi cu calităţi deosebite, de care trebuie să ai mare grijă, ei fiind şi singurii care se pot echipa cu artefacte. După cum spune şi definiţia, teocraţia este un stat al preoţilor, şi pe drept cuvânt. Să vezi ce luptători formidabili devin aceşti popi atunci când îşi descătuşează forţele magice. Comandanţii, chiar dacă sunt nişte luptători slabi, sunt deosebit de utili de vreme ce pot ţine sub control un număr foarte mare de soldaţi. Absolut toate unităţile câştigă experienţă în luptă (până la un punct maxim), veteranii fiind războinici extrem de eficace şi rezistenţi.

Însă adevărata plăcere începe în momentul încleştării, moment care-i va mulţumi pe absolut toţi iubitorii de strategii (fie ele real-time sau turn-based). Poţi să o iei de-a dreptul, haotic (stil *Warcraft*) şi să hăcuieşti tot ce întâlneşti sau poţi să te calmezi un pic şi să foloseşti strategul din tine. Orice comandant sau erou poate primi un număr (destul de mare) de soldaţi pe care îi va organiza şi conduce în luptă. O armată organizată are mult mai multe şanse de succes, dar atenţie dacă liderul moare formaţia se sparge. Poţi organiza astfel regimente întregi, pe care să le arunci în luptă la momentul şi în locul potrivit. Relieful şi mediul înconjurător influenţează masiv strategia, oferind posibilitatea organizării unor ambuscade de mai mare frumuseţea. Un regiment aflat în pădure este foarte greu de depistat şi de obicei acest lucru se întâmplă de abia atunci când este prea târziu. O tactică extrem de eficace este aceea de a aşeza infanteriştii în câmp deschis, iar pe cele două flancuri, ascunşi în pădure arcaşii. Acum este momentul să atragi inamicul către infanterişti. Dacă aceştia pică în capcană, atacaţi din trei părţi deodată le va fi greu să reziste. De aceea şi alegerea locului în care se va desfăşura bătălia este foarte importantă. Un alt element ce trebuie remarcat este faptul că nu trebuie să ucizi până la ultimul soldat pentru a câştiga lupta. La un moment dat, copleşit, adversarul se va preda, toţi supravieţuitorii transformându-se în sclavi. Aceasta este doar una dintre modalităţile de luptă pe care vei avea ocazia să le încerci, adevărul este că poţi încerca aproape orice. Şi mai frumos este că atunci când ataci o provincie dinspre est, apoi armata ta va apărea în estul hărţii, dacă o ataci dinspre sud, îţi vei găsi soldaţii pe drumul dinspre sud. Dacă unele provincii le cucereşti doar pentru a-ţi extinde teritoriul, altele în schimb îţi vor oferi artefacte, eroi noi, clădiri sau unităţi noi. De obicei, expediţiile în aceste provincii au tentă de misiuni deoarece la început primeşti un briefing asupra situaţiei şi cu obiectivele care trebuie atinse. Acestea sunt total diferite de „ucide tot ce vezi", variind de la asasinate până la simpla ocupare a unor clădiri. Astfel de provincii pot fi cucerite în manieră Commandos cu un erou, un scout şi eventual o mică escortă sau năvălind cu grosul



armatei şi călcând totul în picioare.

AI-ul jocului, nu-l puteam uita fiindcă este extrem de important, pe de o parte străluceşte, dar mai are şi scăpări, scuzabile chiar dacă devin frustrante. Dacă tragi cu un arcaş din pădure ucigând o gardă, alarma se va da şi imediat vei vedea restul gărzilor patrulând zona de unde se presupune că ar fi venit săgeata ucigaşă. În acelaşi timp, dacă atragi un soldat către regimentul tău de 100 de oameni, acesta, în loc să fugă să bată clopotele va şarja eroic în săgeţile arcaşilor mei. Lângă o orhidee trebuia plantat neapărat şi un ciulin.

În ansamblu, însă, jocul este surprinzător de atractiv, un adevărat devorator de timp. Este un joc de excepţie, venit de la o firmă mică şi în mod cert va face vâlvă. Şi era să uit tocmai cireaşa de pe tort, după ce vei fi cucerit tot ce se putea cuceri, să nu crezi că ai terminat. Fiindcă de acum încolo va trebui să-ţi protejezi imperiul de un alt duşman, mult mai feroce şi mai nemilos: spaniolii.

Claude

Date tehnice

Gen: RTS
Producător: PhilosLabs
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 Fax: 01-2316766
Sistem recomandat: P 233MHz, 64 MB RAM, multiplayer, DirectX6+, 3dFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	19/20
Storyline:	05/05
Impresie:	9/10

LEVEL 94





Loser! Probabil că pentru fanii înrăiţi ai seriei *Quake* acesta ar fi cuvântul care descrie cel mai bine seria *Unreal*.

În primul rând trebuie să vă spun câte ceva despre jocurile first person şi redacţia LEVEL. Ei bine, acestea nu sunt compatibile sută la sută... adică se împacă asemenea unui 286 cu Y2K – care, apropo, s-a dovedit a fi o mare dezamăgire în ce priveşte o posibilă apocalipsă. De ce? Păi, culmea face că la noi pe aici fiecare este cu damblaua lui, dar nimeni nu prea se omoară cu killeritul prin reţea. Claude faultează de numai poate în simulatoare sportive, Snake face plimbări cu maşinuţa, K'shu se plimbă prin Septerra sau mai face un RTS, Pepper n-am idee, iar Mike survolează spaţiul aerian LEVEL. Acum problema este că 1st person-urile reprezintă un segment de piaţă ce nu trebuie neglijat şi, colac peste pupăză, eu sunt cel ce trebuie să-l bage în seamă.

Real sau nu?

Acum, probabil că ar trebui să încep cu o mică istorisire în ceea ce priveşte evoluţia lui *Unreal*, să vă spun cum a apărut, de ce, pentru cine şi ce-şi propunea. Ar trebui să vă spun că a fost jocul anului 98 în ceea ce mă priveşte, că avea o grafică superbă, că sunetele erau la înălţime, dar că nu prea le avea cu multiplayerul. Dar toate astea s-ar dovedi inutile pentru simplul motiv că *Unreal Tournament* are de-a face cu *Unreal* pe cât are *Quake Arena* de-a face cu seria *Quake*. Desigur, există o relaţie între cele două jocuri şi aceasta nu se rezumă la prima parte a titlului. Avem în faţă un first person shooter bazat pe engine-ul de *Unreal* (duh!) dar care, spre deosebire de predecesor, se joacă exclusiv în reţea, iar poveste de fundal ioc. Dar nu disperaţi! Totul este în regulă pentru că cei de la **Epic** şi-au pus în cap să facă cel mai tare shooter pentru reţea şi Internet. Majoritatea gamerilor, fie fani de *Quake* sau de Unreal, au aşteptat cu nerăbdare acest titlu ştiind că acesta ar putea fi un potenţial *Quake 3 Arena killer*.





Să vorbim deci despre multiplayer, căci acesta este subiectul zilei. În primul rând voi începe cu nişte informaţii pentru cei ce nu se pot bucura de o reţea. Boţii (vreau să spun că m-am gândit cum să le spun ăstora, dar altă idee mai bună nu am, adică toată lumea spune boţi când se referă la bots aşa că...), unde eram? Boţii sunt personajele controlate de calculator. Acum vine problema de AI. Cei care au jucat şi *Unreal* şi add-on-ul său ulterior ştiu că monştrii din joc sunt al naibii de isteţi sau, mă rog, pot fi când vor ei. Singura diferenţă este că în *Tournament* veţi putea seta nivelul de inteligenţa boţilor. Ce ar fi mai interesant este opţiunea prin care inteligenţa boţilor se modifică în funcţie de cât de bine joci. Deşi nu prea am încredere în abilitatea computerului de a lua astfel de decizii, am bifat oricum opţiunea şi trebuie să spun că nivelul boţilor se opreşte la a te hărţui destul de bine. Nu sunt nici al naibii de şmecheri, dar nici nu sclipesc... numai bine. Oricum, producătorii i-au făcut pe boţi mai umani în sensul că aceştia vor descoperi zonele cele mai faine dintr-un nivel şi le vor exploata aşa cum ar face orice gamer, vor face greşeli ca orice gamer dar vor şti să folosească şi armele cele mai potrivite în funcţie de situaţie... aşa ca orice gamer... Aşadar o treabă bună...

Ce ar mai fi nou în *UT* faţă de *Unreal*? Păi, engine-ul despre care v-am vorbit a mai fost îmbunătăţit



pentru a evita pe cât se poate, dacă nu de tot, lag-urile (s-ar putea ca tot acesta să fie şi motivul pentru care producătorii s-au rezumat la suprafeţe semi-curbe şi nu curbe ca cele din *Q3: Arena*), au mai fost adăugate tot felul de mişcări pentru personaje unele pe care le poţi comanda (adică poţi să faci cu mâna, sau alte mişcări mai mult sau mai puţin obscene pentru a distrage atenţia inamicilor), îţi stau la dispoziţie tot felul de replici pe care le poţi transmite fie echipei din care faci parte fie duşmanilor. Lucrurile mai noi care vă interesează ceva mai mult ar putea fi cele 35 de noi arene, armele noi şi cele vechi dar cu îmbunătăţiri.

În modul de single player, căci se poate şi aşa ceva, vă puteţi alege şi configura jucătorul în fel şi chip după care fie purcedeţi la o cafteală care pe care, fie vă faceţi o echipă şi caftiţi pe alţii. Ţin totuşi să precizez că există un realism foarte mare... adică chiar ai senzaţia că joci multiplayer, boţii vorbesc şi se descurcă de minune, îi poţi pune să facă ce vrei tu sau să se ducă unde vrei tu. La modurile de joc aveţi de ales între clasicul deathmatch, capture the flag, assault şi domination.

În modul assault două echipe inamice trebuie să protejeze nişte obiecte în timp ce încearcă să măcelărească pe inamici. Este de fapt un fel de king of the hill. Modul de tournament este simplu... se stabileşte o limită de frag-uri sau de timp şi câştigă cel mai tare... Capture the flag este şi el lesne de înţeles, ai o echipă şi trebuie să ajungi în teritoriul inamic pentru a le fura steagul după care să revii cu el la tine în teritoriu... cine are mai multe steaguri la sfârşit câştigă.

Armele, căci ele aduc pacea...

Toată lumea vrea arme, arme şi-n dinţi dacă se poate. Ei bine, *UT* vă dă ceva în plus: un translocator. Cum funcţionează drăcovenia asta? Simplu. Fiecare jucător are la





îndemână un destination module pe care poate să-l aşeze unde vrea. Apoi el poate folosi modulul de întoarcere (return module) pentru a se teleporta înapoi la destination module... nu e prea complicat, nu? Partea interesantă a acestui nou aparat este că jucătorii pot mişca modulul de destinaţie al inamicilor şi de exemplu ar putea să-l arunce în lavă... iar atunci când inamicul îl va folosi... surprize, surprize... Una dintre cele mai tari arme totuşi





este redeemer-ul. Un fel de rocket launcer cu un damage devastator. Pentru a împiedica totuşi abuzul, viteza cu care se deplasează rachetele a fost scăzută considerabil. Partea interesantă este focul alternativ, în acest mod jucătorul poate câştiga controlul rachetei şi o poate ghida pe unde vrea prin intermediul mouse-ului şi a unei camere de vederi. Alte arme ar mai fi: Pure Blaster-ul (trage cu electricitate), Impact Hammer-ul (care funcţionează cam ca crowbarul din *Half-Life* doar că... este mai de treabă: cu cât se ţine mai mult apăsat butonul de atac cu atât mai puternic va fi suflul – la maxim poate ucide orice bot.)

End

Cam atât despre *Unreal* că şi aşa am spus prea multe. Despre cerinţe nu pot să vă spun că sunt prea ridicate... prea ridicate pentru gamerul român... dar asta nu este ceva nou pentru noi. Muzica este bestială... un rave din când în când combinat cu ritmurile din *Unrealul* original. Gata...

Cetăţeanul Tournamentat

Date tehnice

Gen: 1st person shooter
Producător: Epic MegaGames
Distribuitor: GT Interactive
Sistem recomandat: PII 300MHz, 64 MB RAM, multiplayer, Joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	30/30
Feeling:	19/20
Storyline:	05/05
Impresie:	9/10

LEVEL 96

QUAKE III ARENA



Trage, trage şi iar împuşcă! Poate dă Dumnezeu să-l omori pe Popescu de la 2 azi… că prea şi-a luat-o-n cap ieri… ieri parcă era în transă, nici să mişti nu puteai că te măcelărea…

iD Software nu prea rimează cu *Quake 3: Arena*, dar cu siguranţă în bibilicile maniaco-depresive ale quake-rilor rimează cu cea mai tare casă de jocuri şi cu cea mai tare serie de 1st person shooter-e. Singura problemă este că **iD** nu este singură pe piaţă, iar cei de la **Epic Games** şi **Valve** vin tare din spate. Oricum, cea mai tare bătălie se dă între *Unreal Tournament (UT)* şi *Quake 3: Arena (Q3A)*. Aceste jocuri sunt amândouă făcute în principiu pentru multiplayer, cu toate că producătorii s-au gândit şi la cei mai frustraţi, care chiar dacă nu pot să-l omoare pe Popescu de la 2 într-un joc adevărat atunci pot măcar să facă un skin pentru nişte hoţi şi să-i omoare cu o plăcere sadică în single-player. Şi dacă se dovedeşte că botul cu „pielea lu' Popescu" tot e prea tare, poate modifica nivelul de inteligenţă a computerului ca să se mai antreneze… sau sa se apuce naibii de butonat mai bine!

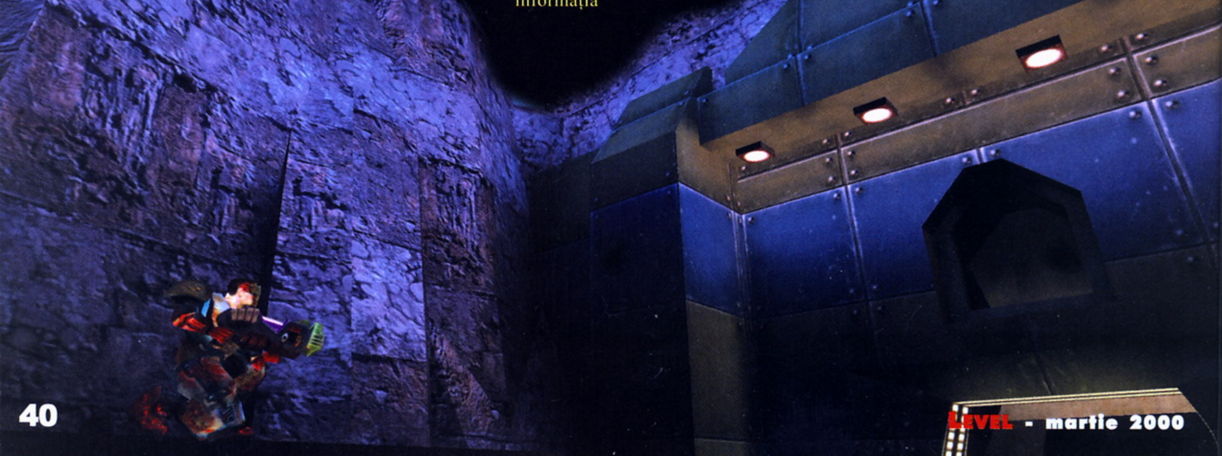
Hâncu avea dreptate: *Quake* is here!

Quake este aici dar nu ştiu cât de mult pe scara multiplayer-ului poate urca în comparaţie cu UT. Singurul aspect care sare în ochi la prima vedere, ca diferenţă între cele două jocuri, este diversitatea tipurilor de joc. În *Q3A* avem tradiţionalele „capture the flag", „free for all", „team deathmatch" şi „tournament" dar UT e mai cu moţ şi adaugă: „domination", „assault" şi „last man standing". Dar să nu disperăm. Bun… avem jocul instalat aşa că următorul pas este conectarea la Internet (cu cât mai rapidă cu atât mai bine) sau într-o reţea locală. Browserul pentru servere al celor de la **iD** este bunicel pentru că este uşor de accesat. Cu toate acestea informaţia nu este punctul forte al browser-ului pentru că nu permite vizualizarea IP-urilor sau date mai concrete ale jucătorilor de pe un server… lucru care ar fi fost foarte bun pentru o mai bună sincronizare. Ai fi putut să vezi cam cine este conectat şi de unde pentru a avea o viteză de joc mare. Aici UT câştigă din nou având toate informaţiile necesare.

Apasă „FIGHT" şi dă-i bătaie

Modul în care controlezi jocul este foarte facil. **iD** s-a decis să meargă pe o interfaţă clară şi fără prea multe zorzoane. Armele sunt simplu şi clar reprezentate de nişte icons şi de fiecare dată când iei o armă ele îşi vor face apariţia pentru o secundă pentru a-ţi reaminti ce arme mai ai la dispoziţie. Muniţia se găseşte peste tot prin nivele în tot felul de cutiuţe, fiecare dintre ele având semnul armei cu care se foloseşte. Aşadar *Q3A* are o grafică bună iar dacă vă ţine animalu' puteţi încerca şi modul 32-bit în care veţi rămâne… hmm impresionaţi. Acum nu prea ştiu de ce **iD** a decis să meargă numai pe suport OpenGL lăsând deoparte Direct 3D-ul dar ştiu că asta nu poate însemna decât două lucruri: trebuie să puneţi mâna pe o placă 3D de calitate şi poate că **iD** s-a grăbit cu lansarea jocului, cu atât mai mult cu cât nu există suport pentru plăcile de sunet cu surround SBLive. Oricum probabil că cei de la **iD** vor avea de suferit nişte pierderi dat fiind că încă există un segment de piaţă important care ar fi avut nevoie de Direct 3D, că nu toată lumea poate da 300 de dolari pe o placă 3D.

Un alt lucru impresionant la *Q3A* este iluminatul colorat, iluminat



care se regăsește și la *UT*, doar că în alte proporții. *UT* folosește acest tip de iluminare peste tot pe când *Q3A* îl utilizează doar la momentul potrivit… poate e bine poate nu, oricum grafica este de cea mai bună calitate. În colțul ecranului mai există un detaliu destul de important și anume un mic NetGraph… un grafic în real time care vă arată cum stați cu conectarea la Internet.

Ce este nou?

Din nefericire mai nimic. Vechi îs toate. Ei bine poate nu chiar toate. Cel mai revoluționar lucru în *Q3A* este modul în care au fost lucrate personajele, mai precis mișcările lor. Sunt de toate mărimile, de toate culorile și de toate rasele (alien, undead, etc.) fiecare model fiind lucrat în cele mai mici detalii posibile. Un alt lucru la fel de important este modul în care se mișcă aceste personaje… fiecare model are modul lui de a merge, a face pași în lateral sau de a sări. De exemplu unele personaje vor face un salt normal ca mereu în timp ce altele vor face și o mică cascadă în aer. Pentru a vedea mai bine aceste detalii puteți intra într-un joc în spectator mode și veți vedea cât de realistă este toată treaba.





Cu toate acestea cel mai discutat punct al 1st person-urilor este câmpul de luptă – hărțile. Părerile sunt destul de împărțite în funcție de gustibus. Dacă vreți cine știe ce arhitecturi, cotloane și frumuseți ale naturii atunci UT vă așteaptă, dacă vreți funcționalitate, camere mai simpliste dar făcute special pentru măcel atunci bine ați venit în *Arena Q3*.

Deși *Q3A* nu are un translocator așa ca *UT* are tot felul de launch-pad-uri și de telepoartatoare care vă vor arunca pă peste tot prin aer.

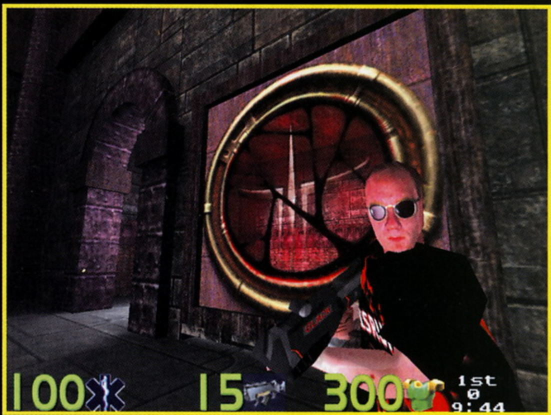
Și pentru că tot veni vorba de arme…

Cei de la **iD** au avut treabă grea de făcut cu echilibrarea armelor și a damage-ul pe care acestea-l produc. Dar au făcut treabă bună. Cu toate acestea în arsenal nu este nimic nou: shotgun-ul, aruncătorul de grenade, plasma gun-ul, lightning gun-ul sunt toate prezente la datorie. BFG-ul a suferit unele mutilări care l-au făcut ceva mai puternic. Lansatorul de rachete rămâne însă una dintre cele mai tari arme cu toate că nu poți să tragi cam ca în *UT* cu vreo șase rachete deodată. Pentru sniper-i rail-gun-ul a rămas la fel de tare, ba chiar jucătorii pot să aleagă culoarea preferată, roz bon-bon cu picățele sau căcăniu în dungi.

Ce este de lăudat este că de fiecare dată când te reîncarnezi în joc vei avea machine gun-ul cu care ai putea omorî pe cineva și ceva mai multă viață care-ți va da destul timp pentru a fugi de vreun trecător care ți-a pus gând rău taman când intrai în joc.

Orchestrația

Sunetele sunt și ele la înălțime. Pe CD sunt destule track-uri care să contribuie la atmosferă fără însă a vă deranja în anumite momente ale măcelăritului. Un lucru bun este că vei ști exact când tragi în cineva – datorită unui beep – pentru a nu trage de nebun prin pereți în credința că de fapt tragi în dușman… în timp ce o voce îți va spun când ești pe primul loc și când nu... poate deveni repetitiv dar asta e.







Gata că nu mai am loc…

În concluzia concluziilor jocul stă bine de tot. Acțiunea se desfășoară ultra-rapid, sânge este pe toți pereții, iar armele împrăștie membre și capete pă peste tot. Se poate ca la început să fiți frustrați în fața unor guru a Quake-urilor care nu vor avea nici nu fel de milă în a vă înfrânge cu un scor de 30 la 1 dar nu vă lăsați… până la urmă va muri și Popescu de la 2…

Phear the Quak3

Date tehnice

Gen: 1st person shooter
Producător: id Software
Distribuitor: Activision
Ofertant: Best Computers Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: PII 300MHz, 64 MB RAM, 3DFx, multiplayer, joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	17/20
Storyline:	05/05
Impresie:	9/10

LEVEL 91







Keanna are nevoie de voi! La ARME fraților!

Keanor, un tărâm fermecat, plin de magie, mister și frumuseți nemaivăzute este amenințat! Cetățenii din Keanor fug din calea hoardelor, cu speranța că, într-o zi, se va ivi cineva destul de puternic care să-i readucă Keanor-ului strălucirea și puterea de odinioară. Ceea ce nu știau ei însă, este că Sartor, băiatul regelui din Keanor nu a murit, ci se află undeva într-un sat sub oblăduirea unui mag și sub identitate falsă. Totuși, forțele malevolente află locul unde este ascuns Sartor și pleacă în urmărirea lui. Aici intri tu în pielea băiatului Sartor, bineînțeles cu misiunea sacră de a distruge răul și a cinsti numele tatălui tău: regle Keanor-ului (tata e de fapt la muncă și nu știe că tu de trei ore nu te-ai mai mișcat din fața monitorului și când o afla…!). Să revin la partea cu scăpatul de băieții răi! Cu ajutorul lui Ghiron, un vrăjitor bătrân și loial forțelor binelui din Keanor, vei pleca să găsești rămășițele gărzii imperiale încă loiale. Vei reuși într-un târziu să refaci orașul-capitală Keanna și să-i redai splendoarea de odinioară. Acum începe ofensiva împotriva lui Borgh, liderul forțelor Răului care, ajutat de mai mulți lorzi lacomi, dorește să te distrugă. De aici încolo, numai luptă … și iarăși luptă… și…



Sabia face legea…

în regatul Keanor! Numai așa vei reuși să învingi forțele Borgh-ului (sună cam din StarTrek, nu?)! Dar mai sunt și alte posibilități de a-l învinge, de aceea voi vorbi despre tipul misiunilor în *Tzar: The Burden of the Crown*, care sunt în număr de 25 și de o mare diversitate. Există misiunile gen „gașcă mare de soldați de plumb" în care trebuie să vânezi inamicul până la ultimul (destul de stresante – veți vedea mai încolo de ce!), după care avem misiuni de strategie cu timp limită (trebuie să reziști două zile până vin întăririle) sau de tipul „sneaky", cum ar fi misiunea a opta, în care trebuie cu ajutorul unui spion să furi o carte magică! Vei putea construi arme fantastice cu care să distrugi liniile de apărare inamice, sau vei găsi creaturi fantastice (dragoni, djini) care să te ajute în lupta ta pentru pace și democrație (oops… am greșit articolul!).

Impresiile lui Sartor - Țar de Dimineață

Panoplia de personaje este impresionant de bogată, în care toți au niște fețe de te apucă râsul. Există o alternanță zi-noapte, care aduce un plus elementului strategic, noaptea raza de observație fiind mai mică, deci te poți furișa cu










anumite unități și îndeplini anumite obiectve fără prea mare bătaie de cap.

Catapultele au „area damage", dar costă foarte multe resurse și au cadența foarte mică.

Poți face selecții de câte unități dorești, dar navele de transport, după upgrade, pot transporta până la 18 unități, deci e nimerit ca o selecție să fie constituită din numărul menționat anterior.



Strategia este la pământ, …sau sub el?

Resursele sunt de patru tipuri: aur, lemn, mâncare și piatră. Din lemn obții mâncare astfel: faci o fermă și câmpuri în jurul ei pui țăranii la muncă și gata ai mâncare la discreție. Repararea clădirilor se face într-un timp foarte scurt și fără să coste resurse, deci, după umila mea părere, dacă pui 10 țărani la un turn de apărare nici o armată din lume nu poate să-l dărâme! Clădirile pot fi construite de mai mulți țărani și într-un timp relativ scurt ceea ce face dintr-o misiune de tipul „distruge toate clădirile și unitățile adversarului" un adevărat chin. Eu am căutat doi țărani 25 de minute pe hartă și tot construiau câte o clădire de cost minim, ceea ce m-a enervat la culme.

Nu există unități corespondente, de exemplu într-o misiune adversarii au catapulte și tu nu ai, ceea ce îi oferă un avantaj foarte mare în ceea ce privește raza de atac, iar cu ajutorul sistemului de puncte de experiență unităților le cresc foarte puțin caracteristicile principale ceea ce nu îți oferă un avantaj decisiv în luptă. Totuși, chiar dacă nu are nici o legătură (de usturoi sau ceapă) cu partea strategică din Tzar, trebuie să menționez că imaginile din timpul încărcării următorului nivel au un aspect grafic de excepție!



De ce, când există Warcraft?

Aceasta a fost întrebarea unui coleg de-al meu când a văzut că strângeam șoarecu' în mână cu niște ochi sticloși, trântiți în monitor!

K'shu

Date tehnice

Gen: RTS
Producător: Haemimont
Distribuitor: TalonSoft
Sistem recomandat: P 166MHz, 32 MB RAM, multiplayer, DirectX6+, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	17/20
Storyline:	03/05
Impresie:	7/10

LEVEL 80










Crusaders of Might and Magic

Ce poți face cu două mâini dibace, o sabie, un scut, o bardă, câteva vrăji sau...



Prima dată când am auzit de *Crusaders of Might and Magic* a fost acum câteva luni, când am citit un articol pe Internet despre acest joc. Apoi, am reușit să îl văd pe calculator atunci când klingonianul nostru de serviciu pe numele lui adevărat K'shu a început să îl joace. Din când în când aruncam o privire pe ecranul monitorului său pentru a vedea ce se mai întâmplă. Prima oară am văzut un tip cu o sabie care alerga în stânga și în dreapta. A doua oară am văzut un tip cu un scut care alerga în dreapta și în stânga. A treia oară lucrurile au stat cu totul și cu totul altfel pentru că am văzut un tip cu o sabie și un scut care alerga în linie dreaptă. Ceea ce vreau eu să subliniez este faptul că pentru a putea juca *Crusaders* aveți nevoie de o bună condiție fizică pentru că altfel nu o să rezistați sau puteți merge la pas, încet dar sigur. Vorba 'ceea: cu răbdarea trecem marea! Este adevărat că în majoritatea jocurilor de acest gen (vezi *Tomb Rider, Heretic II, Shadowman* etc.) personajul principal aleargă însă după părerea mea în cazul lui *Crusaders* se exagerează în privința acestui aspect.

Despre joc

În *Crusaders of Might and Magic* vom juca rolul unui tânăr luptător numit Drake. Cu mult timp în urmă, pe când acesta nu era decât un copil, satul său a fost „trecut prin foc și sabie" de către Legiunea Îngerilor Decăzuți (Legion of the Fallen), un grup de războinici care fuseseră blestemați de un vrăjitor să se transforme în morți vii și să facă rău celor pe care îi întâlnesc în cale. În urma acelui masacru toată familia lui Drake precum și prietenii acestuia au fost uciși, el rămânând







singurul supravieţuitor. Singurul gând, care l-a ajutat pe eroul nostru să uite de durere şi să supravieţuiască încercării grele la care fusese supus, a fost acela de a răzbuna moartea familiei şi prietenilor. Astfel că Drake a luptat împotriva Legiunii timp de 20 de ani făcându-şi astfel un renume de luptător viteaz şi de temut.

Acţiunea jocului începe imediat după momentul în care Drake este luat prizonier de cei din Legiune şi aruncat într-una din temniţele acesteia. Primul lucru pe care va trebui să îl facem imediat după ce începem jocul este să îl eliberăm pe Ursan căpitanul gărzilor (Capitain of the High Guard) care ne va îndruma către Celestia The Enchantress din oraşul Citadel. Bineînţeles că pentru a putea ajunge la Citadel va trebui să evadăm din închisoare. Odată ajunşi la Citadel, Celestia ne va ruga să îi aducem The Horn of Shattering - un artefact care ne poate ajuta să dăm jos zidurile cetăţii Legiunii, pentru a îi putea ataca. În momentul în care acest artefact va ajunge în mâinile lui Celestia, vom fi ridicaţi la rangul de „crusader" şi vom putea porni lupta împotriva celor din Legiune. Dar să nu credeţi că este chiar aşa de simplu. Adică, ducem The Horn of Shattering la Celestia şi... gata treaba. Problemele sunt mult mai complicate. Asta înseamnă că pentru a pune mâna pe artefact va trebui să îl eliberăm pe regele dwarf-ilor care este ţinut prizonier de duşmani în mine. După ce îl vom elibera, va trebui să găsim sceptrul pentru că altfel regele nu are nici o autoritate asupra poporului său şi tot aşa vom alerga în sus şi în jos până când vom reuşi să îndeplinim toate misiunile care vi se vor încredinţa.

Punct şi de la capăt...

Modul de joc este similar cu cel din *Tomb Rider*, în sensul că vom juca tot dintr-o perspectivă „third-person" la fel ca şi în titlul



Cine caută găseşte!

Iată câteva obiecte pe care le putem găsi în (prea) lungul nostru periplu din lumea lui Drake vajnicul nostru Crusader of Might and Magic (sau Runner of Might că Magic nu prea!) până în momentul în care vom găsi The Horn of Shattering:

Ring of Quickness (Speed +5) - 600 gp;
Ring of Dragontamer (Resist Fire +25%) - 400 gp;
Blade of the Morning Prayer (Slash-12,Bash-3,Light-10) - 1150 gp;
Shields of Sanctuary (Slash-14%, Bash-14%, Dark-19%) - 1400 gp;
Bandee Mail of Reason (Slash-19%, Bash-19%) - 1100 gp;
Hell Star (Slash-5, Bash-10, Fire-10) - 500 gp;
Calder's Pick: (Slash-16, Bash-4, Earth-6) - 600 gp;
Winter's Axe: (Slash-5, Bash-10, Water-10) - 350 gp;
Drujer's Wrathful (Bash - 30) - 1100 gp;
Plate of Elemental Protection (Dark-30%, Light-30% şi la celelalte) - 1600 gp;

celor de la **Eidos**. De fapt, este vorba de un adventure-RPG, în care predomină mai mult parte de aventură. Aşa că putem spune că *Crusaders of Might and Magic* este de fapt un adventure&a little bit of RPG. Din nefericire, acţiunea este presărată cu foarte multe porţiuni în care trebuie să alergăm ca bezmeticii. La început totul va fi O.K., însă după vreo două-trei sprinturi o să vă plictisiţi de atâta alergătură. Din când în când vom mai întâlni câte un „schelet" cu sabie sau câte un NPC care aleargă disperat prin faţa noastră. În ceea ce priveşte „scheleţii", vă recomand să îi mătrăşiţi fără să mai staţi pe gânduri după care adunaţi banii şi „healing potion" pe care aceştia îi au asupra lor. Cu NPC-urile (femei şi bărbaţi) lucrurile stau puţin altfel, în sensul că mai întâi trebuie să stăm de vorbă cu ei, pentru a „culege" unele informaţii, după care putem să îi ucidem. Nu de alta, dar şi aceştia au ceva gologani asupra lor cu care ne putem cumpăra câte ceva de la „supermarket".

Prima oară am jucat *Crusaders* pe un Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM şi o placă video Voodoo Banshee şi a rulat impecabil. Apoi am încercat să îl joc pe alt calculator (Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM şi accelerator grafic Voodoo 2) şi mergea sacadat. Nu mai vorbesc de faptul că îi lua ceva timp până se încărca. Eu vă recomand să optaţi pentru primul sistem pentru a fi siguri că nu veţi întâmpina nici o problemă.

Mda...Grafica din *Crusaders of Might and Magic* este (şi sunt foarte indulgent când spun asta) destul de bunicică. Există unele efecte ale vrăjilor mai deosebite că în rest... Interesant este faptul că nu există decât vreo patru texturi în tot jocul. Cel puţin eu doar atâtea am remarcat. Astfel că, singura concluzie pe care am putut să o trag este aceea că s-ar mai fi putut lucra le acest capitol. Însă dacă nu avem pâine... mâncăm şi cozonac.

Wild Snake



Date tehnice

Gen: Aventură-RPG
Producător: 3DO
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel:01-2316769 Fax:01-2316766
Sistem recomandat: P 266MHz, 64 MB RAM, joystick, DirectX6+, 3dFx, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	16/30
Feeling:	15/20
Storyline:	4/05
Impresie:	5/10

LEVEL 67

Sid Meier's Antietam!

„Bloodiest Day of America" în ecranizarea uneia dintre cele mai titrate figuri ale istoriei jocurilor

Războiul de secesiune a fost cea mai cumplită conflagrație de care a avut parte, în istoria lui relativ scurtă, poporul american. În acest război și-au pierdut viața 624.000 de americani, în timp ce în toate celelalte războaie la care au participat până acum au suferit pierderi de numai 636.000 de oameni.

Antietam „America's Bloodiest Day" nu și-a primit numele degeaba, 23.000 de oameni și-au pierdut viața într-o singură zi, dintre care jumătate (12.000) numai în primele cinci ore ale dimineții.

Situația nu era tocmai roză pentru unioniști, primele încleștări scoțând la iveală o mulțime de slăbiciuni în rândul uniformelor albastre, în timp ce Confederația demonstra, dacă mai era nevoie, că este un adversar redutabil. First Bull Run și Second Bull Run au introdus în istorie figura legendară a generalului Thomas J. Jackson, în timp ce asediul de șapte zile al Richmond-ului ne arată un Robert E. Lee în plină vervă. Uniunea avea neapărat nevoie de o victorie glorioasă pentru a demonstra Europei (care lua serios în considerare alternativa sprijinirii Confederației) că nu și-a spus încă ultimul cuvânt. În același timp, purtați pe aripi de victoriile obținute până atunci, generalii confederați s-au decis să mute războiul pe teritoriul unionist. Pe 17 septembrie 1862 cele două armate conduse de Robert E. Lee (Confederația) și George McLellan (Uniunea) s-au întâlnit din nou lângă Antietam, Maryland. Rezultatul a fost cea mai sângeroasă bătălie încheiată cu victoria armatei unioniste, care, dacă McLellan nu ar fi fost excesiv de rezervat, putea să încheie conturile definitiv cu Robert E. Lee și, cine știe, să scurteze războiul cu cel puțin un an.

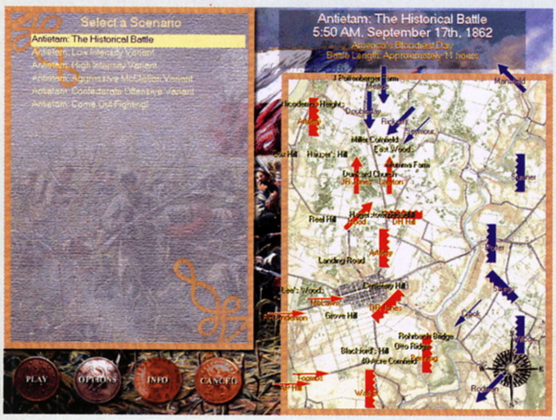


Antietam Creek

Sid Meier's Antietam! Constituie partea a doua a unei serii începută cu ani în urmă de către Sid Meier's Gettysburg!, cei care au jucat și primul titlu observând cu ușurință prezența aceluiași engine. Grafica și interfața au rămas practic neschimbate singurele retușuri fiind vizibile la capitolul detalii. Și în principal al uniforme. După cum știm (din manualele de istorie) la această bătălie au participat și regimente mai speciale, unități ce purtau un uniforme diferite de restul armatelor. Reputația unor divizii precum Texas Brigade, Iron Brigade sau Louisiana Tigers era binecunoscută și simpla vedere a uniformelor lor pe câmpul de luptă era suficientă pentru a zdruncina moralul adversarilor. Nu am observat în joc vreun soldățel să tremure de frică, dar cert este că ne va fi foarte ușor să diferențiem unitățile și armele între ele numai admirându-le uniformele. La Antietam, spre diferență de Gettysburg, bătălia a durat o singură zi, astfel încât jocul nu va fi structurat pe misiuni, ci va constitui o bătălie imensă dusă de dimineața până seara. Nu v-aș sfătui totuși să luați botezul focului direct în campanie. Sid Meier's Antietam! are bătălia împărțită, totuși, în scenarii, mai mici sau mai mari, care pot fi încercate separat, dar contra cronometru. Odată acestea parcurse, nici tutorialul nu este de neglijat, poți încerca să culegi epoleții si eventual laurii generalului Robert E. Lee sau cele ale lui McLellan.

Scenariile sau campania, în funcție de opțiunea fiecăruia, încep toate la fel, cu o scurtă prezentare a situației de pe front, punându-se accentul pe brigăzile mai speciale și pe pozițiile ce trebuie cucerite sau menținute cu orice preț. După care ceasul începe să ticăie, ca la examen, iar tu trebuie să aplici tot ce ai învățat până atunci. Dacă nu ți-ai făcut temele la sfârșitul luptei când se vor afișa rezultatele, vei avea neplăcerea să vezi că ești sub linie.

Terenul de luptă s-a îmbogățit de la Gettysburg încoace, au apărut ceva mai multe variabile ce trebuie luate în calcul (lanuri de porumb, poduri etc.), bine măcar că au uitat să bage și viteza vântului, altfel cine









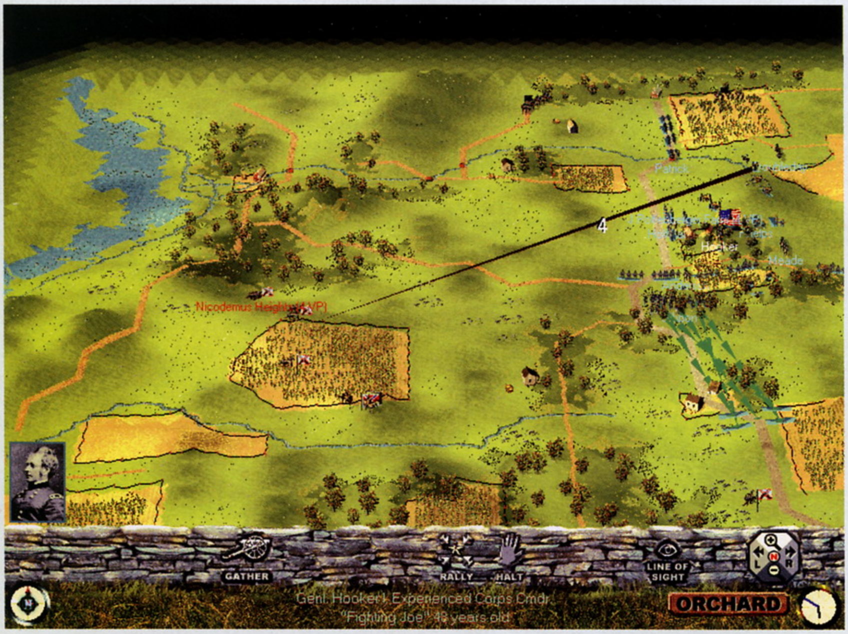
ştie cum foloseam artileria. Obiectivele care trebuie menţinute/cucerite sunt diverse: poduri, ferme, păduri, dealuri, nelipsind nici Antietam Creek care a jucat un rol atât de important în această bătălie.

Generalul şi ţărâna

Mulţi vor fi probabil nemulţumiţi de grafica, aparent depăşită, a jocului. Însă ei nu văd avantajele unui engine grafic mai puţin încărcat. Aceasta presupune o acţiune mult mai fluidă, fără întreruperi, factor ce poate determina într-un mod decisiv rezultatul final al bătăliei. Capacitatea de a răspunde rapid unor situaţii neprevăzute a fost, este şi va fi principala calitate a unui bun general. Si aşa de multe ori mă găseam în imposibilitatea de a-mi manevra trupele suficient de rapid pentru a contracara cine ştie ce manevră a computerului. Cum spuneam interfaţa s-a păstrat practic intactă şi acesta este un lucru foarte bun, fiindcă este simplă şi eficientă. Cu o singură excepţie. Nu există opţiunea de a deselecta o anumită brigadă, acest lucru fiind posibil numai în momentul în care ai selectat o altă unitate. Şi dacă ai făcut imprudenţa să dai clic undeva lângă soldaţi o să constaţi cu groază cum batalionul selectat anterior întoarce spatele duşmanului îndreptându-se spre noua destinaţie. În rest nu am motive să mă plâng. Poţi muta sau comanda o singură brigadă sau, dacă în prealabil le-ai ataşat unui ofiţer, chiar mai multe în acelaşi timp. Se văd câteva îmbunătăţiri în ceea ce



priveşte raza de vizibilitate şi acţiune a trupelor, artileriile devenind mult mai periculoase şi „scumpe”.



Încă o dată geniul lui Sid Meier demonstrează ce poate, pe lângă un adevărat documentar al bătăliei de la Antietam am obţinut şi un joc atractiv, interesant şi mai ales captivant. Iar generatorul de hărţi inclus în pachet îl va ajuta să stea pe hard-urile noastre mult timp de acum încolo.

Claude

Date tehnice

Gen: RTS
Producător: Firaxis Games
Distribuitor: Firaxis Games
Sistem recomandat: P 166MHz, 32 MB RAM, multiplayer, DirectX6+, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	19/20
Storyline:	5/05
Impresie:	8/10

LEVEL 86

The Corporate Machine

Recomandat doar celor cu sânge în vine și cărora nu le pasă de asociațiile guvernamentale anti-monopol.

Cu ani și ani în urmă (mamă, vorbesc deja ca bunicul) mi-a picat în mâna demo-ul unui joc ce m-a cucerit încă de la prima întâlnire. Ce mai, dragoste la prima vedere. Din nefericire, situația mea din acele zile m-a împiedicat să intru în posesia variantei integrale a operei. Și uite așa am rămas eu cu o dragoste neîmplinită, tânjind de dor și suspinând la lună (Entrepreneur... Entrepreneur...) cu speranța că într-o zi cineva acolo sus va simți durerea care-mi macină sufletul. Speranțele mele nu au fost în van. Într-o dimineață aud soneria, deschid ușa... Și el era acolo, aproape neschimbat, așa cum mi-l aduceam aminte, așa cum îl visam noapte de noapte. L-am invitat înăuntru... și am început să depănăm amintiri. Mi-a spus că și-a schimbat numele în *The Corporate Machine* și că și-a găsit un părinte adoptiv, **UbiSoft**.

Timpuri noi

Chiar dacă îmi este greu să cred, s-ar putea să mai existe printre noi oameni care să nu fi văzut niciodată Entrepreneur. Articolul acesta este dedicat în special pentru aceștia, deoarece *The Corporate Machine* este practic același joc, nici o modificare nefiind vizibilă.



Deci, revenind, pentru cei care nu știu vă spun, acum: *The Corporate Machine* este un joc în care vi se încredințează vreo 5 milioane de dolari, un birou (nu ăla oval) într-un sediu central cu obligația de a construi cel mai puternic trust mondial. După ce-ți introduci numele, al tău și al companiei, urmează selectarea ramurii în care te vei aventura (deocamdată am văzut numai trei: automobile, avioane și computere), precum și a tendinței de dezvoltare. Dacă intenționezi să produci, atunci selectezi laborer (muncitor), vrei să produci lucru de calitate - alegi reasearcher (laborant :P), iar dacă vrei să vinzi mult oricât de prost ar fi produsul atunci pui mâna pe marketing. Ei... și vine momentul culminant în care trebuie să-ți alegi adversarii. O să ai onoarea de a lupta împotriva Mitrosoft, General Rotors, Coca-Cola sau McDonalds. Mi-a plăcut la nebunie să văd Coca-Cola cum se chinuia să vândă avioane sau McDonalds cum se lupta pentru supremația în industria automobilului.

The Corporate Machine nu este nici pe departe un super-simulator economic, în care să vă înecați în cifre, hârțogăraie, informații și ferestre... Nu, este un joc foarte simplu și distractiv, recomandat pentru momentele de plictiseală extremă. În mod cert vă va înviora.

Viață de comis-voiajor

Odată aruncat în hățișul afacerilor (aruncat la propriu fiindcă sediul central va fi așezat aleator pe glob), e momentul să-ți începi











prima zi de lucru. Angajezi niște muncitori în fabrică și faci studii de piață în zonele vecine. Am uitat să spun că jocul se desfășoară pe o hartă a globului (sau pe una din cele 5 cu totul și cu totul fanteziste) împărțită în zone de interes. Cu cât zona cercetată este mai îndepărtată de sediul central sau vreuna din filiale, costurile și timpul de cercetare vor fi mai mari. Odată ce piața a fost studiată, următorul pas este să-ți trimiți acolo un comis-voiajor care să bată din ușă în ușă și să-ți vândă produsele. Cu timpul fondurile îți vor permite să construiești un birou de marketing și să angajezi specialiști care vor crea campanii publicitare. Acestea corelate cu prezența comis-voiajorului vor duce la creșterea numărului de vânzări într-o anumită zonă. Cu cât te extinzi mai repede cu atât vei avea acces la mai multe piețe de desfacere, ceea ce înseamnă mai mulți bani într-un timp mai scurt. Profiturile mari vor atrage mai mulți comis-voiajori. De asemenea, banii pot fi investiți în construirea unor facilități mai bune sau chiar a unora noi. Printre acestea se numără și laboratorul de cercetare care are un rol deosebit de important. Produsele (în funcție de natura lor) au niscai parametrii în urma cărora clienții le vor aprecia sau nu (asta în afară de preț) și care per total vor determina calitatea acestora. Aceste atribute pot fi îmbunătățite prin cercetare. De câte ori se va descoperi/inventa o tehnologie sau o componentă nouă, acestea vor afecta produsul finit. Chiar dacă la început toate vor merge strună, inevitabil la un moment dat vei da nas în nas cu concurența. Și atunci începe distracția. Va trebui să-ți protejezi piața pe care o deții și să încerci în același timp să cucerești altele noi, alungând pe cât posibil rivalii. Ai la îndemână mijloace cinstite (comis-voiajorii, campaniile publicitare, prestigiul și calitatea produselor), dar bineînțeles și unele mai necurate. Anumite zone dețin niște resurse. Compania care controlează piața în zona respectivă va primi la sfârșitul fiecărui an câte o unitate din acel tip de resurse. Cu acestea (într-un mod asemănător Magic the Gathering-ului) vor fi activate niște cărți ce-ți vor aduce beneficii, fie direct sub forma unor subvenții sau privilegii, fie indirect prin subminarea concurenței. Și cum scopul jocului este să deții monopolul în domeniul respectiv, este recomandată folosirea acestor cărticele, și chiar a oricărei modalități. Și nici nu va trebui să vă fie frică de asociațiile anti-trust, acestora li s-a interzis accesul la *The Corporate Machine*.



Jocul în sine are un aer arhaic și naiv, care mie personal mi-a plăcut la nebunie. S-ar putea să existe unii care să strâmbe din nas la vederea graficii de 286 cu care este înzestrat sau la monotonia fondului sonor. Dar *The Corporate Machine* nu și-a pus în gând să răstoarne toate recordurile în materie de tehnologie. În plus, cerințele foarte mici de hard necesare pentru rularea lui constituie încă un atu, cu atât mai mult cu cât pe la noi prin România mai sunt încă mulți utilizatori care nu au de unde să rupă 100$ pentru un accelerator 3D. Acestea fiind spuse, mă opresc aici, recomandându-vă acest joc, mai ales celor cu sisteme mai prăfuite.

Claude





Date tehnice

Gen: Simulator economic
Producător: Stardok System
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: Ubisoft România
Tel: 01-2316769 Fax. 01-2316766
Sistem recomandat: P 100MHz, 16 MB RAM, multiplayer, DirectX6+, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	12/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	20/20
Storyline:	5/05
Impresie:	8/10

LEVEL 80



URBAN CHAOS

Se vede treaba că avem de-a face cu un oraş în care domneşte haosul. Şi numai un om al legii plin de curaj poate stăvili criminalitatea aflată în creştere.

Este vorba de spre D'arci Stern, o tânără domnişoară care provine dintr-o familie de poliţişti. Aceasta este o membră a departamentului de poliţie din Union City (UCPD), şi devine arma principală cu care acest departament încearcă să lupte împotriva organizaţilor criminale, a bandelor de golani şi a hoţilor mărunţi. (Ăştia măcar încearcă!) Prin diverse metode, ortodoxe sau mai puţin ortodoxe, ofiţereasa respectivă,va avea de îndeplinit diferite misiuni pe care ve trebui să le rezolve pentru liniştea oraşului. Producţia care ne propune asemenea misiuni aparţine celor de la **Mucky Foot**, şi se numeşte *Urban Chaos*. Este un third-person care îmbină oarecum mai multe genuri. În primul rând fighting, pentru că eroina noastră dă bine cu pumnul, şi sus cu piciorul, apoi shooter, deoarece poate utiliza o grămadă de arme. Dacă nu este suficient, *Urban Chaos* poate fi jucat şi ca simulator auto, deoarece poliţiştii de prin America au fiecare maşina lui, dar să nu vă gândiţi că acest aspect se compară cu cel al unui simulator auto de top.

Libertate de mişcare

Deşi *Urban Chaos* este structurat pe mai multe misiuni care au scopuri foarte precise, acestea nu se vor desfăşura contra-cronometru. Dacă mai adăugăm şi libertatea de mişcare maximă pe care personajul o are prin metropola respectivă, obţinem un titlu în care cei dornici de acţiune vor avea ce face. Dacă nu ne vom grăbi, vom sta de vorbă cu oamenii pe stradă, vom face cunoştinţă cu părerile acestora despre organele legii, şi chiar ne vom amuza la auzul anumitor replici mai acide la adresa acestor instituţii.





Şi la astfel de replici, putem reacţiona cu fapte pe măsură. Orice cetăţean de pe stradă poate deveni un partener de antrenament, şi poate încasa şututri şi pumni, până va cădea inert într-o baltă de sânge. Bineînţeles că obiectivele misiunii respective vor trebui îndeplinite până la urmă, ba chiar vor apărea şi altele pe parcurs, că doar viaţa de poliţist nu este deloc uşoară.

Pentru a scăpa puţin de stresul meseriei de poliţist, putem opta pentru o relaxantă plimbare cu maşina. Dar atenţie! Este nevoie de concentrare maximă, deoarece pietonii de aici nu prea se asigură când trec strada. Şi multe victime pot apărea, mai ales că maşina poliţiei capătă viteze destul de mari şi este şi greu de controlat, îndeosebi în curbe. Vor exista şi cei pasionaţi de genul Carmageddon, care se vor bucura de acest aspect, şi vor lăsa multe victime pe asfalt, în spatele maşinii lor. Dar fiţi pe fază! Odată ce v-aţi dat jos din maşină, acelaşi lucru vi se poate întâmpla şi vouă. Şi deşi eroina noastră, fiind bine antrenată, rezistă cu succes la o astfel de încercare, dacă traficul este intens pe strada pe care aţi fost lungit (sau lăţit), nu prea o să mai aveţi ocazia să staţi pe două picioare. Conducătorii auto respectivi nu vor fi impresionaţi de victima din faţa lor, şi vor trece nepăsători peste trupul poliţistei.

Ca un fel de răzbunare, dacă îşi va reveni din şocul izbiturii, D'arci va demonstra abilităţi de acrobat, şi va sta drepţi în picioare pe capota oricărei maşini de pe stradă, fie ea simplu autoturism sau microbuz. Asta nu ar fi problema, dar în momentul în care ai nevoie de aşa ceva, în momentul în care parchezi maşina poliţiei lângă un zid pe care ai nevoie să-l escaladezi, şi sari pe ea, stupoare! Eroina noastră se scufundă până la brâu în caroseria respectivei maşini. O fi un fel de Terminator?

Pac, pac şi ursul cade!

Să ne ocupăm puţin şi de partea de cafteală. Aceasta este destul de interesantă, deoarece, deşi foloseşte doar trei taste, pot fi obţinute o grămadă de scheme şi lovituri, în funcţie de combinaţiile realizate. Mai mult de discutat ar fi despre duşmanii legii, cei cu care te vei lupta. Deşi vor exista momente în care vor năvăli câte cinci-şase asupra bietei poliţiste, nu sunt motive de alarmare. Vor dansa în jurul ei ca într-un film cu arte marţiale din anii 70, şi nici gând să atace doi deodată. Vor bălăngăni cuminţi din mâini pe lângă ofiţereasa Stern, până când aceasta va termina cu unul, după care intră următorul la aparat. Ar fi fost mai interesant dacă stăteau la coadă. Există şi vreo două momente în care, hotărâţi nevoie mare, nu vor ierta nimic. Vor lovi câte trei, şi va fi foarte greu să scapi dintr-o astfel de confruntare. Depinde de norocul fiecăruia, şi de hotărârea vagabonzilor respectivi, care, trebuie să spunem, fac parte din banda numită Wildcats.

Altfel stau lucrurile în momentul în care pui mâna pe o armă, două, sau mai multe. Arme care pot varia de la cuţite sau bâte de baseball, până la mitraliere sau grenade. Ceea ce este mai dificil este modul de utilizare a acestor arme. Deşi vom beneficia de ajutorul unui auto-aim, acesta se va opri şi asupra cetăţenilor nevinovaţi, care plini de groază vor sta cu mâinile ridicate, sau chiar vor îngenunchia de frică, cu mâinile la ceafă.

De remarcat la această producţie a celor de la **Mucky Foot** este şi partea de tutorial, care nu poate fi evitată, şi care îmbracă forma admiterii lui D'arci Stern la academia de poliţie. De aici şi până la misiunile de stradă în care te vei întâlni cu tot felul de situaţii bizare mai este doar un pas. Odată cu începerea serviciului te vei confrunta cu diverse situaţii, de la un om care vrea să sară de pe o clădire, şi pe care va trebui să-l împiedici să facă acest lucru, până la arestarea capilor bandei care terorizează oraşul. Pe parcurs vor apărea alte situaţii pentru rezolvarea cărora va trebui să intervii. Una dintre acestea se iveşte în momentul în care o femeie nebună din parc va trebui arestată. Am amintit de acest caz deoarece câteva lucruri ciudate pot fi observate. În primul rând, tipa respectivă, bate extrem de bine. Şi este mai mare ruşinea ca un poliţist care se luptă cu o gaşcă întreagă de vagabonzi să o încaseze de la o tipă.

Pentru a uşura sarcina tinerei poliţiste, din când în când mai apare un personaj, un veteran care a fost coleg cu tatăl acesteia, şi care o va ajuta destul de des. În unele misiuni vom controla şi acest personaj.

Iată că ajungem şi la partea tehnică, la care nu ar fi prea multe de spus. Ok, jocul se mişcă destul de cursiv, şi nu are nici un fel de întreruperi, sunetele imită destul de bine rumoarea şi zgomotele unui oraş plin de viaţă. Singura problemă apare la unghiul camerei de luat vederi, care uneori rămâne în urmă faţă de personaj. Dar se poate trece peste acest mic inconvenient. Modul de control va pune câteva probleme, deoarece nu se aseamănă cu cel din alte titluri al genului.

Concluzia pe care o putem trage este că motive care să ne determine să nu jucăm *Urban Chaos* nu prea există. Rămâne de văzut cât de mult timp va petrece fiecare dintre noi în faţa acestui joc. Personal am pierdut câteva ore bune, dar a meritat pe deplin.

Dr. Pepper













Date tehnice

Gen: Third-person action
Producător: Mucky Foot
Distribuitor: Eidos Interactive
Sistem recomandat: PII 233MHz, 32 MB RAM, 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	16/20
Storyline:	05/05
Impresie:	8/10

LEVEL **83**



În spațiu, nimeni nu te aude când strigi.

Bineînțeles că această introducere nu se potrivește deloc cu subiectul prezentului articol. Este doar un cârlig comercial împrumutat din sloganul unuia din filmele seriei „Alien", destinat a vă atrage interesul spre aceste rânduri. Numai partea cu „în spațiu" rămâne valabilă, dar, dacă doriți și aveți ocazia, puteți încerca să trageți și nește chiote orbitale, poate ne aude „the guy in the sky", ce pare să ne cam fi uitat de la o vreme încoace. Deși, am înțeles de la Pink Floyd că Respectivul este oricum cu câteva mile prea sus față de locul din care ar putea să ne sesizeze orăcăielile.

Elite redivivus

Partea oarecum dificilă în scrierea acestui articol se găsește în aceea că jocul despre care vă voi vorbi este o reeditare, pre baze hardware și software noi, a unui titlu pe care puțini dintre cetitorii noștri au avut ocazia a-l cunoaște. Este vorba de celebrul *Elite*, apărut pe platforme Sinclair și Commodore cu aproape zece ani în urmă.

A fost una dintre minunile lumii calculatoristice. În numai 48 K se afla un univers întreg, cu nouă hărți galactice, fiecare cu câteva sute (spre mie) de sisteme stelare. Printre care trebuia să zbori cu o navă mică, croindu-ți destinul de comerciant sau luptător, sau amândouă laolaltă, după cum te țineau „mingile" (în accepția limbii engleze). Carevasăzică, dacă vroiai să fii comersant, nu trebuia decât să vizitezi Baza care gravita în jurul uneia din planetele unui sistem, iar acolo să cumperi ce ți se părea că ar da bine la gheșeft într-un alt sistem stelar. Apoi, ceea ce tocmai ai cumpărat transportai într-un sistem în care, vânzând, din diferența de preț să-ți iasă un ce profit.

Dar, care era scopul jocului? Este clar că febra Elite nu putea fi declanșată numai de un simulator de camionagiu spațial. În fond, *Elite* este tăticul unor jocuri ca *Tie Fighter, Descent Freespace, Privateer, Wing Commander, Battlecruiser* șamd. Iată deci că în *Elite* te puteai și „bate" cu o seamă de alte nave, pentru a le fura marfa pe care acestea o lăsau în urma lor de teamă, pentru a te îmbuna, sau în urma exploziei acestora. Ori, dacă decideai să fii om al legii, puteai să pui capace de laser la navele piraților - cei care furau marfă sau transportau marfă „murdară", precum drogurile sau armele. Chiar și ca simplu comerciant, trebuia să te aperi de cârdurile de pirați sau alieni care te așteptau în mare parte din sistemele stelare din fiecare hartă. Toate aceste elemente, de altfel, se regăsesc în *X - Beyond the Frontier*.

Și pentru că nava ta era inițial echipată de tot hazul, cu nimic, trebuia să faci comerț la greu pentru a aduna suficienți bani cât să-ți transformi tărăboanța într-o super armă, capabilă să dea peste nas oricui i-ar fi dat prin minte să te caute de ouă. În orice caz, mare parte a jocului, asta era străduința principală - dotarea cu arme mai bune, întărirea scutului și creșterea vitezei navei. Odată atinse aceste obiective, dorința cea mai aprigă era creșterea în grad („rank"), pe care îl doreai cât mai mare. Pentru că, circulau legende printre pasionații de *Elite*, odată ajuns la un anumit grad, ar urma să se petreacă felurite minunate lucruri, ce ar mai fi înviorat atmosfera jocului, care tindea treptat să se monotonizeze descrescător. Și drept este că, ajuns la ***nuștiucegradcătotulafostdemultiarmiemisastricatHC-ul90șinuammaipututpornіElite***, am fost contactat de un domn în vârstă (așa mi l-am imaginat eu), care m-a întrebat dacă vreau să cumpăr ***nuștiucecătotulafostdemultiarmiemis-astricatHC-ul90șinuammaipututpornіElite***. Eu am cumpărat, iar acel ceva s-a înmulțit până mi-a umplut nava, care s-a damblagit de tot, iar jocul s-a încheiat pentru mine. Noroc că salvasem (pe un floppy vechi de 5, dar am prins și epoca eroică cu casetofonul, nu vă faceți griji). Mă rog, a doua oară am tratat cu refuz propunerea cu pricina, și am mers mai departe, ajungând chiar să salvez locuitori dintr-un sistem a cărei stea urma să se transforme în supernovă - ocazie cu care am crescut în grad.

Și cam atât am ajuns a cunoaște din vechiul *Elite*, deși m-am plimbat cu nava mea prin multe hărți, și am făptuit vitejii fără de număr, așteptând mereu să se întâmple ceva extraordinar. Iar asta, pur și simplu pentru că jocul era foarte bine realizat pentru acel timp, atât ca grafică, cât și ca AI al navelor inamice (când atacau în grup, pentru că singure executau manevre și tactici previzibile). Tuturor ni se părea clar că trebuie să se întâmple ceva cel puțin miraculos la un moment dat al jocului. Și am tot jucat, sperând ca în mila vastității sale, universul din 48 K să ne dea un semn al bunăvoinței sale, și să ne confirme așteptarea. Acest lucru nu ni s-a întâmplat atunci, cu zece ani în urmă.

Chiabur stelar

De la bun mijloc al articolului am să vă spun că *X - Beyond the Frontier* este o reușită „mai mult decât o clonă de *Elite*". Sub multe aspecte. În primul rând cel economic.

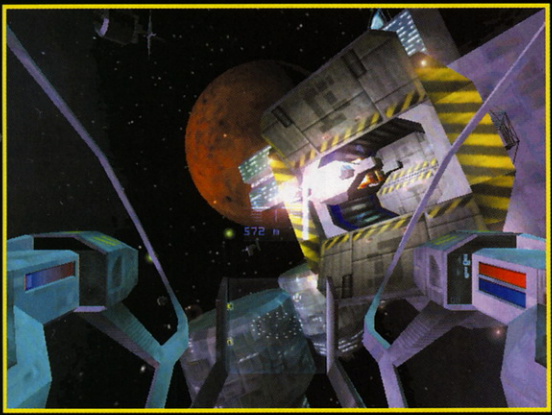
Ceea ce ne dorim și nouă, românilor, este să depășim dracului odată stadiul de comercianți care nu fac decât să-și vândă unii altora căciulile turcești. Și să trecem la producție - nu de cipilici levantine, firește. Cel puțin imaginatoriu, căci în *X - Beyond the Frontier* poți chiar să-ți construiești fabrici în spațiu, ba, mai mult, există asteroizi ce pot fi exploatați de resurse minerale, dacă plantăm pe dânșii instalația potrivită.

Bineînțeles, până să strângi suma necesară unor investiții serioase, faci bani din comerț, vânzând și cumpărând cu speranța că în sărac genomul tău se află oareșce ecouri ale unei ascendențe semite. Și, tot ca în *Elite*, începi prin a face afaceri cu Energy Cells. Numai că, odată ce buzunarul îți atârnă suficient de convingător, te duci cu bănuții la o fabrică de produs fabrici și cumperi ce ți se pare ție mai rentabil. Evident, pentru început, o fabrică de Energy Cells.

Constatăm deci că nu există numai o simplă bază într-un sistem stelar. În *X - Beyond the Frontier* spațiul din jurul stelelor este plin de fabrici și centre de comerț. Iar fabricile, slavă Domnului, produc te miri ce, în funcție de cererea foarte variată care există în universul din *X - Beyond the Frontier*. Pentru că speciile, cred că vreo șase, care populează acest univers, au necesități specifice și foarte diferite, precum și abilități aparte. De toată această varietate trebuie să țineți cont întru rotunjirea veniturilor voastre.

Chestiunea este că lucrurile nu sunt atât de simple cu producția asta de bunuri materiale. Pentru a produce, o fabrică are nevoie de resurse. La început, acestea vor fi aduse de voi, cu propria navă, dar,





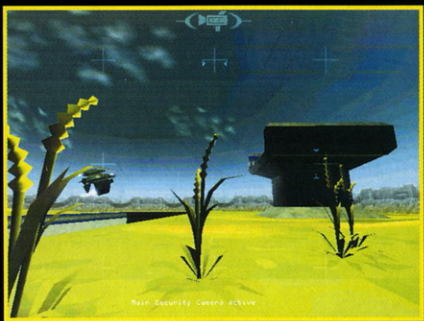
pe măsura acumulării de capital, vă veți putea cumpăra pentru fiecare fabrică nave transportoare care să o aprovizioneze cu resurse, folosind banii pe care îi veți lăsa în pușculița fabricii. Iar navelor acestora de transport li se pot stabili chiar limite ale prețului la care să cumpere resursele, și distanța (măsurată în jump-uri prin hiperspațiu) până la care să le caute.

Există însă o problemuță. Dacă tot au pus de un simulator de management stelar (și dacă tot este să mă sparg în formule futuriste, cum v-ar suna „comunist galactic"? sau „Internaționala Nebuloasei Crab"?), **Ego Soft**, creatorii *X - Beyond the Frontier*, ar fi făcut foarte bine să dea posibilitatea ca în momentul în care ai mai multe fabrici și mine, acestea să știe unele de altele și să colaboreze unele cu celelalte. Așa cum stau lucrurile acum, relațiile dintre propriile fabrici sunt identice cu cele străine. Nu poți face simplu transferuri de fonduri de acolo unde se acumulează bani în locurile în care este nevoie de aceștia. Nu poți stabili prețuri preferențiale pentru relațiile interne între furnizori și beneficiari care sunt proprietatea ta. Practic, până la urmă, în lumea din acest joc pare să existe o teribilă dificultate de a comunica. Este greu de crezut că Internet-ul nu poate exista într-o formă sau alta și în spațiu. Foarte mare acest minus al *X - Beyond the Frontier*, și care mă face să mă întreb pe ce au vrut producătorii să pedaleze mai asudați, pe aspectul economic sau pe cel de simulator de caft stelar?

Din lazăre fierbinți, salve bubuitoare

Nava voastră, atât ca dotare (he-he, același radar deștept!) cât și ca fizică a mișcării, este foarte asemănătoare cu cea din *Elite*. Că se pot pune pe dânsa nu știu câte feluri de lasere, este puțin relevant (doar în măsura în care, la fiecare upgrade, va trebui să găsiți un loc în care să vă vindeți vechile lasere - nu va fi ușor). La fel, nu găsesc important faptul că se poate mări puterea scutului și nici că nava poate deveni mai rapidă sau mai mobilă prin upgrade-uri ce se pot cumpăra din bazele piraților. Pentru cei care nu au avut șansa de a da în nostalgia *Elite*-ului, *X - Beyond the Frontier* nu aduce nimic nou în space combat, ba chiar aduce mai puțin, și mă refer aici la harta tactică a sistemelor stelare, improprie condițiilor de luptă, și la sistemele de stabilire, memorizare și prioritate a țintelor, care lipsesc cu desăvârșire, precum și la AI-ul uscățel al oponenților. Pe de altă parte, pe cei iubitori de aroma de mucigai a sticlei de vin îmbătrânite în pivniță, *X - Beyond the Frontier* îi pune din nou în cockpit-ul unei nave „de pe vremuri"-le bune ale începutului calculatoristicii populare. Acestora, remarca mea „nimic nou pe frontul din stele" le va susura plăcut în cască.

Atâta nemulțumire am, și nu numai în acest joc, ci în toate simulatoarele de luptă prin spațiu: de ce mama mamii ei de treabă se aude totul atât de bine în vid? Să plezenească vinele albăstrui de sub tâmpla pe care fizicienii o apleacă asupra tomurilor groase de mecanică, dacă pricep cum se aude orice salvă și orice explozie în spațiul cosmic! Că mie tare mi-a năboit sângele în arterele dintre urechi când am aflat la un moment dat în *X - Beyond...* că există niscai păsăruici care zboară dând din aripe (!) printre stele, dând glas dulce precum sirenele lui Odiseu. Și care de aceea sunt capturate de o rasă de extratereștri, ce le folosesc ca motor pentru deplasări intergalactice. Apoi, onorabililor, metaforă să fie, sau manual alternativ de fizică, dar să-l știm și noi! Adică, o mică bibliografie imaginară, de tomuri de știință imaginară, în care să ni se explice la modul imaginar cum sunt toate acestea posibile și că până la urmă li s-a pus numele de Eminescu, zău că era necesară! Dar strigătele mele de indignare nu vor trece de bariera vidului ce înconjură gogoloiul turtit în care ne scurmăm viețile noastre ticăloase. În spațiu, nimeni nu te aude când strigi...



Plutind în incert

Ceea ce era, în fond, farmecul în *Elite*, se regăsește și în *X - Beyond the Frontier*. Adică, nu este deloc clar ce va să se întâmple până la urmă în joc. Tot construiești la fabrici, te spetești comerțând, te lupți cu toți pirații posibili și foarte probabili, comunici cu toate navele pe care le întâlnești (acesta este un lucru foarte important, ți-ar putea da indicii capitale asupra obiectivelor jocului), și, până la urmă, rămâi perplex dar nelămurit, deschis tuturor posibilităților. Îți trebuie multă răbdare și vârtute în joystick, pentru a ajunge finalmente, se pare, pe Pământ. Bine că măcar nu se mai învârt bazele (cu excepția celor de comerț), ca în *Elite*, și poți să faci o andocare ca la carte fără nici un fel de probleme, chiar dacă nu am găsit încă un Docking Computer. Că, la cât de confuz m-a lăsat *X - Beyond the Frontier*, numai învârteală de bază nu mai îmi era de trebuință. Așa că nu îmi mai rămâne să vă spun decât că aceia dintre voi care ați jucat *Elite* și v-a plăcut, nu este cu putință să ocoliți acest joc. Iar celorlalți le spun că, pe lângă muzica ambientală excepțională izvodită din sintetizatoare analogice, și grafica e faină, chiar dacă un ochi atent poate observa locul în care se îmbină texturile cerului. Poate că așa a vrut Cel de Sus. De prea sus.

Marius Ghinea



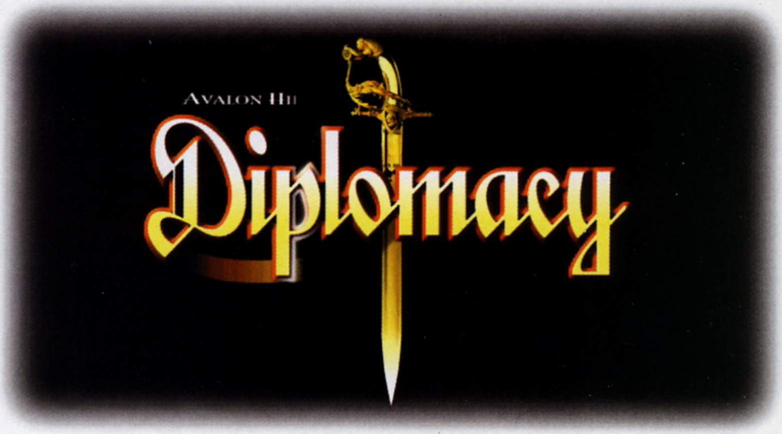
Date tehnice

Gen: aprox. Elite
Producător: Ergo Soft
Distribuitor: THQ
Sistem recomandat: P II, 64 MB RAM, multiplayer, Direct3D, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	14/20
Sunet:	9/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	17/20
Storyline:	03/05
Impresie:	7/10

LEVEL 70



Pod, pe engleză va să-i zică bridge. Ce să spun, tare mi-e teamă că mulți din aceia care ar fi căzut în patima de neostoit a bridge-ului, au fost definitiv deturnați de la deliciile absconse ale respectivului joc de către un altul, aflat în titlul alăturat, și născut cu noroc pe la mijlocul anilor '50. Spun cu noroc pentru că în lumea noastră, resursele de inteligență, răbdare, și putere de a găsi desfătare în locuri pe care cetățeanul de rând le-ar defini ca monotexturale, sunt atât de puține ... Și mai ales limitate, astfel încât este mare concurența între jocurile dăștepte, în a-și adjudeca o feliuță din suprafața graficului sub formă de pizza al mulțimii de ființe despre care putem afirma cu certitudine că sunt 100% omenire. Suprafața cu pricina, un K'shcaval fin topit după jocuri ultraneuronale, în care mai ridică la sărbători capul și plebea din aluatul inferior, prin reprezentanții săi Măslină și Ciupercă, suprafața de care vă spuneam trebuie să conțină și pe pasionații de Diplomacy, în ciuda, în pofida și spre obida celorlalte jocuri intelectuabile. Prin noul cuvânt „intelectuabil" vreau ca vorbitorul contemporan de limba noastră să înțeleagă proprietatea unui lucru, ființă, obiect sau noțiune, hardware și software, de a nu cauza prejudicii majore minții consumatorului, în momentul sau ulterior momentului asimilării sale de către aceasta din urmă. În principiu, eu, inventatorul de drept al acestui cuvânt nou, socot că acesta poate fi folosit fără teama de a greși, atât în conotație pozitivă, de bună apreciere, cât și la mișto. Urmăriți numerele viitoare ale revistei noastre, dacă doriți să fiți la curent cu cele mai noi reguli de folosire a cuvântului „intelectuabil", dacă vă interesează reacțiile cercurilor academice cu privire la apariția acestuia, dacă doriți să trimiteți semne de punctuație noi și uscate pentru a le folosi ca pempărși la acest proaspăt bebe al limbii române, sau dacă vreți să vă înscrieți în Intelectuabil Fan Club. Anunțăm pe această cale ca posibilă apariția site-ului **www.intelectuabil.ro**, dedicat nașterii, existenței și evoluției acestui cuvânt. Am dori totuși o lărgire în timp a acestei inițiative, astfel ca site-ul despre care v-am vorbit să ajungă să găzduiască propuneri, anunțuri și discuții despre orice cuvânt nou pe care un purtător de română pe limbă l-ar simți că i se iscă printre dinți. Dedic această strălucită idee memoriei lui Alphonse Allais, exuberantul tătic fruntaș al inventicii de presă.

„Ocupați zările, ocupați mările, luați robi femeile și copii, iar la întoarcere nu uitați să ardeți podurile în urma voastră!"

La început a fost cuvântul „ce"

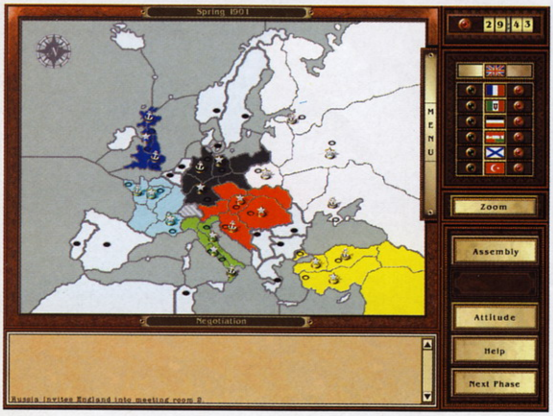
Și pentru că „ce" era de tot prea singur, dintr-una din coastele lui Creatorul a contorsionat un semn de întrebare. Pe care i l-a pus alături, dând apoi omului această pereche de orătanii cu aripe de aer, ca să-i fie spre bună folosință, în caz de trebuință. Iar omul, firește, de cum a primit darul Făcătorului său, a emis în uimirea sa instantaneu, dubitativ și prelung: „Ceeee?". Văzând Domnul că, lungind „ce"-ul original cu câteva „e"-uri, omul dovedește de timpuriu grijă pentru plodirea puținelor litere ce i-au fost date în seamă, s-a dus în treaba Lui, încredințat fiind că „totul e bine" (vezi „Mitul lui Sisif" al lui Camus).

Din acest motiv, „Ceeeeeee ?"-ul pe care l-ați slobozit cu siguranță la lectura acestor rânduri este un „ce" binecuvântat. Luați din nou aer în plămâni și mai dați drumul la un „Ceeeeee ?", așa, ca din străfundurile ființei voastre. Dacă ați făcut precum am zis, tocmai ați participat la un ritual ad-hoc de reactualizare a unui mit cosmogonic - cel povestit în paragraful de mai sus. Nimic mai firesc și mai benefic decât un astfel de ritual, prin energiile regeneratoare pe care le insuflă participanților. În momente de cumpănă a vieții, civilizației, culturii, limbii și chiar a inspirației publicistului, astfel de ritualuri nu aduc decât bine într-o omenire sleită la sfârșit de veac și de Kali-Yuga, sau într-o redacție aflată periodic în adâncă perplexitate. Căci și noi, cei pe care îi vedeți lunar rotiți de baciul nostru Claude și mânați în saivanul Level Team, am dat drumul la același „Ceeeee?" cu rezonanța de 2 octave, centrat în frecvența de 800 Hz și reverberat cu setarea „small room clear", în momentul în care am luat contact nemijlocit cu Diplomacy.

După prelungirea și repetarea acestor contacte, pachetul conținând Diplomacy a făcut practic turul întregii redacții, ajungând finalmente la mine. Plini de respect, admirație și încredere în aptitudinile mele intelectuale, colegii mi-au aruncat mâța în poală, spunându-mi că pentru dânșii, estomparea până la dispariție a semnelor vitale ale acesteia sugerează posibilitatea încetării clinice din viață. Reanimator, am emis cu puterea disperării un „Ceeeee?" cosmogonic, și, după o temeinică ezitare și o extrem de solidă șovăială, m-am apucat conștiincios de treabă. Ceea ce mi-a dat un bun motiv ca să o las baltă.

Din colț în colț

Dacă ar exista o carte mare și groasă cu titlul „Elemente de filosofia amploaiatului", apoi cu mare grabă ar trebui să prefir paginile sale printre degete, poate va să aflu răspunsul la dilema care mă roade precum șoarecul pielea transpirată a palmei (până la formarea naturală a unui calus protector).





Cum s-ar spune, trebuie să vă fac un raport detaliat, amănunţit şi mai ales inspirat despre Diplomacy. Aceasta este îndatorirea mea de angajat al redacţiei Level. Dar, pe de altă parte, sunt şi eu om ca şi colegii mei, şi am mari dificultăţi în a face altceva decât să dau cu cosmogonia prin fasole. Pentru că, deşi se pare că *Diplomacy* este un joc extraordinar, nemaipomenit şi întrutotul îndestulător cerinţelor oricărui gamer ambiţios şi doxat, eu, care sunt mai puţin inteligent decât cititorii noştri, am fost teribil de încurcat când a trebuit să-i pricep regulile. Nu că ar fi foarte stufoase, dar când, pe lângă multe alte reguli ale jocului, ajungi să dai peste „Rules to Understand Order Resolution”, şi care sunt în număr de 23 (douăzeci şi trei), parcă, parcă ... Mintea mea este obişnuită cu mult mai puţine reguli de joc : ctrl - fire, space - jump, arrow up - forward, arrow down - backstep, arrow left ...

Până la urmă, pentru că trebuie să vă spun ceva despre *Diplomacy,* voi apela la o metodă ilegală în redacţia noastră. Fără pic de purpură-n obraz, voi traduce din broşurica lămuritoare ce se află în pachetul jocului. Pe lângă faptul că *Diplomacy* este transpunerea pentru PC a board-game-ului cu acelaşi nume inventat de Allan B. Calhamer în anii '50, mai aflăm:

„*Diplomacy* este un titlu turn-based de îndemânare politică şi negociere îndrăzneaţă, destinat pentru până la şapte jucători. Jocul se desfăşoară la început de secol XX, într-o Europă pe care Marile Puteri se străduiau prin orice mijloace să o domine. În Diplomacy este recreată starea de precaritate a păcii şi înţelegerii, în timpurile tulburi ce au precedat Primul Război Mondial.”

„*Diplomacy* este un joc în care va trebui să ştiţi să negociaţi cu parteneri ce pot deveni foarte uşor oponenţi. Oricând în joc vă veţi putea trezi cu un pumnal prietenesc în spate.” Şi totuşi: „Este un fapt acela că oricare dintre jucători este pierdut fără aliaţi”.

Până la urmă, se desprinde concluzia generoasă, aducătoare de lumină, apă caldă şi calorifere fierbinţi în casele jucătorilor: „Frumuseţea în *Diplomacy* nu stă în tactica mişcării trupelor pe hartă, ci în faptul că aceste mişcări sunt executate simultan, ceea ce înseamnă că ordinele fiecărui jucător sunt îndeplinite în acelaşi timp în fiecare turn. Care dintre aceste mişcări au succes şi care nu, se determină pe baza regulilor simple („Ceeeeee?”, nota redacţiei) ale jocului, ce permit şi conduc combinarea de unităţi multiple pentru a întări sau slăbi orice mişcare sau acţiune.”

Discret, spre ieşire

Cu nădejdea că Marele Patron va lua în considerare umilele circumstanţe atenuante pe care mi le-am construit în acest articol, mă grăbesc să închei.

Observaţie. Aţi văzut cum l-am disimulat pe Cel de Sus sub metafora cu Patronul? Vedeţi, dar, la ce încovoieri de stil recurg pentru a nu-l auzi pe Claude spunându-mi că într-un asemenea articol fără nici un dumnezeu, e prea mult pomenit Dumnezeu. Mă-sii ei de treabă! Din această dilemă n-am putut ieşi ...





Iar dacă voi fi întrebat de unde şi până unde am scos nota pentru Diplomacy, voi răspunde cu tupeu mediteranean că m-am uitat frugal pe Internet în locuri în care se exprimă experţi în acest joc. De acolo, am priceput eu că Diplomacy este un joc frumos, atractiv, şi, finalmente, intelectuabil pentru o mică parte a populaţiei Terrei. La toate acestea, nota s-a mai rotunjit şi din ochi, dar mai ales prin coborârea urechii către chiorăielile maţelor care îmi spun că nu degeaba am avut conotaţii digestive la începutul acestui articol. La sfârşitul său, cu gândul de a mă coborî din prepeleacul înaltelor răspunderi redacţionale, mă ridic de la calculator, trag adânc aer în piept şi dau să-mi continuu marea mea călătorie, spre o anume bucătărie în care toate foamele îşi află istov.

Marius Ghinea

Date tehnice

Gen: Board game
Producător: Microprose
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375 Fax: 01-3306351
Sistem recomandat: P 233MHz, 64 MB RAM, multiplayer, DirectX6+, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	23/30
Feeling:	14/20
Storyline:	05/05
Impresie:	9/10

LEVEL 80

Gata cu ruşii şi cu ameninţarea Războiului Rece. E timpul să „implementăm ceva alienişori”!



BATTLEZONE II

Deşi o să încerc să nu mă revolt prea tare, totuşi, îmi voi da cu părerea aşa cum se cuvine să fiu, la obiect şi în acelaşi timp sub(ob)iectiv! Oare câţi dintre voi îşi mai aduc aminte de primul Battlezone? Cu americani, ruşi şi un război continuu pentru a pune mâna pe resursele sistemului nostru solar. Bătălii de anvergură pe Marte şi pe celelalte planete „conlocuitoare”. În *Battlezone 2* producătorii au dus mai departe mitul explorării sistemului Sol, chiar au ajuns mai departe de graniţele acestuia, de data aceasta protagoniştii nemaifiind clasicii ruşi sau americani, care au devenit prieteni la nevoie pentru a putea respinge ameninţarea extraterestră. Sună prea cunoscut şi banal? Să fie de vină situaţia internaţională sau faptul că Războiul Rece s-a terminat? Hmm…



You are Cooke from The 2nd Fleet

Toată acţiunea acestui titlu te are pe tine (gamerul super-pasionat) în centrul acţiunii şi este prezentată sub forma unui jurnal „de front” din viitorul destul de apropiat al omenirii. Totul mergea bine pentru pământeni, exploatau mai toate planetele din sistemul nostru solar, când… au apărut „lupii”, adică Scionii, o rasă expansionistă, al cărei singur obiectiv, se pare, ar fi să ne extermine. Şi… acest lucru se va întâmpla dacă tu, pilot al Flotei a Doua, nu te vei opune din răsputeri. Toate bune şi frumoase, dar ce făcea prima flotă a pământenilor în tot acest timp în care tu te luptai? Nada, nothing, zilch, zero!!! Erau la coadă la lapte şi-şi mai lăsaseră rând şi la carne!

După ce-i îi „feliciţi” scurt şi elegant că te-au lăsat singur, te trezeşti că ai mai multe misiuni de îndeplinit, unele din ele având ordine contradictorii pe care tu, băiat cuminte, le îndeplineşti pe toate. Ordinele vin de la Commander Shabayev, Major Manson sau General Braddock. Manson, după ce-l salvezi chiar în prima misiune, îţi va da diferite ordine, care de multe ori contravin propriilor interese şi de multe ori te vei trezi între ciocan şi nicovală fiind necesar ca tu să rezolvi diferendele dintre maior şi general! La încărcarea fiecărei misiuni ai posibilitatea să asculţi o parte din jurnalul lui Cooke, un lucru bun, care îşi va pierde din frumuseţe îndată ce vei fi nevoit, din diferite motive, să restartezi misiunea respectivă. La un moment dat învăţasem de pe rost bucăţi întregi din jurnalul „obscurului” Cooke! După ce vei salva Pământul de „ameninţarea Scionă”, asta bineînţeles dacă vei fi destul de bun pentru acest lucru, vei avea posibilitatea să te alături Scionilor în lupta împotriva pământenilor. Ceea ce este original, odată ce ai ajuns în acest punct al jocului, este faptul că nu există o nouă campanie Scionă, ci jocul se ramifică din ultima misiune pe care o ai în campania ISDF, ceea ce aduce un plus de originalitate la *Battlezone 2*.

In the cockpit

Acest subtitlu reliefează facilităţile pe care le oferă *Battlezone 2* gamerului. Astfel că vei putea gestiona tot câmpul de luptă







din interiorul navei tale cu ajutorul unui sistem de organizare foarte bine pus la punct. Totuşi, am remarcat unele „împiedicături" ale unităţilor în momentul în care le ordoni să te urmeze (mode: follow), ca să nu mai vorbesc de „bâlbele" produse de anumite unităţi în momentul în care trebuia să atace. Deoarece poţi controla mai multe vehicule deodată, există posibilitatea ca unele din ele să nu-ţi execute îndeaproape ordinele: în cazul în care nu eşti mulţumit de munca coechipierului poţi prelua chiar tu „frâiele" distrugerii turelelor adversarului, ca să-i arăţi „incompetentului" cum se face treaba (referinţă la unitatea Mortar Bike împotriva Guardians – turelele Scionilor)! Problema cea mai mare este însă faptul că îţi trebuie câteva ore bune de joc ca să-ţi dai seama de periculozitatea unităţilor adversarului, care arată cam toate la fel şi poţi avea plăcuta surpriză să fii prins între trei „scouts", ceea ce este destul de lejer, sau între trei tancuri şi... atunci să te ţii distracţie!

Motto-ul emisiunii de astăzi: „O să fie ce-o să fie/ O să fie-o nebunie"

În *Battlezone 2* avem de-a face cu foarte multe similitudini cu *Uprising 2*. Faţă de *Uprising 2*, aici nu mai găseşti platformele fixe (pe care să-ţi construieşti clădirile), turelele pot fi plasate doar adiacent bazei sau unor centre de comunicaţii, „teleportarea" unităţilor pe câmpul de luptă nu există, unităţile putând fi organizate doar în grupuri, şi, cel mai important, locurile din care se extrage bio-metalul (resursa principală din joc) sunt destul de departe de bază, deci acest titlu necesită şi o strategie a resurselor. Totuşi, *Uprising 2* a avut, la vremea lui, un singur element pe care nu l-am mai întâlnit de mult la un joc, şi anume: MUZICA! În schimb, *Battlezone 2* ...



Foarte multe lucruri au fost modificate faţă de primul *Battlezone*, astfel colectorii de scrap nu mai trebuie să se plimbe după „scrap", ci există nişte „scrap pools" asupra cărora se vor poziţiona, nefiind necesară întoarcerea lor la bază pentru a „preda" mineralele. Nu mai poţi repera un „scavenger" inamic şi să-l urmăreşti pentru a detecta baza inamică. Lupta pentru „scrap" nu mai este aşa de acerbă, deci jucătorul este lăsat să se concentreze mai mult asupra aspectului. Toate acestea sunt nişte lucruri nou introduse în *Battlezone 2*, care nu sunt neapărat şi nişte „ficiăruri" (cum spune english-man-ul!!!), dar care aduc un plus de originalitate în *Battlezone 2*. Mie îmi plăcea în vechiul *Battlezone* cum conta fiecare bucăţică de scrap pe care-o luai de la gura adversarului, dacă pot spune aşa!



Totuşi, grafica este cu adevărat extraordinară, cu o singură problemă, reminescenţă din primul *Battlezone*, şi anume umbrele obiectelor care sunt total „aiurea", de multe ori sursa de lumină fiind în faţă şi umbra tot acolo. Cred că ar fi putut acorda mai multă atenţie şi acestui aspect, mai ales că au adus atât de multe îmbunătăţiri modulului grafic, inclusiv un redesign al unităţilor din joc şi o nouă generaţie de vehicule, aici referindu-mă la cele ale Scionilor!



Toate bune şi frumoase în primele trei-patru misiuni când producătorii îţi dau posibilitatea să te obişnuieşti cu interfaţa şi cu noutăţile şi facilităţile din *Battlezone2*. Vei putea admira chiar şi peisaje extraterestre cu adevărat „spectacularo-delicioase" (adică te lasă spectator = cu gura căscată!) create de designeri, cu toate că nu prea vei avea timp de aşa ceva, deoarece jocul devine foarte greu şi timp de respirat nu prea e! Tocmai din acest motiv jucabilitatea *BZ2* scade vertiginos din momentul din care te trezeşti (după misiunea a patra) că o „gaşcă de alienuţi" sare pe tine şi nu prea poţi să faci mai nimic, decât să te lupţi din răsputeri, sperând că de această dată totul va fi cum vrei tu şi vei reuşi să treci la misiunea următoare. Pot spune că am încercat şi eu să admir ceva peisaje din *Battlezone 2*, dar nu ştiu cum se face că n-am avut timp. Credeţi că voi o să aveţi? Hmm... mai vedem noi!

K'shu

Date tehnice

Gen: FPS/RTS
Producător: Pandemic Studios
Distribuitor: Activision
Ofertant: Best Computers
Tel:01- 3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 350MHz, 64 MB RAM, 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	16/20
Storyline:	03/05
Impresie:	7/10

LEVEL 77

TEST DRIVE 6

Din nou mașini, din nou viteză... din nou Test Drive!

Stau câteodată și mă gândesc, profund și îmi dau seama cât de mult au evoluat jocurile pe calculator în ultimul timp, mă cuprinde un fior plăcut care mă gâdilă până în vârful degetelor de la picioare. Îmi aduc aminte că acum câțiva ani, pe când „trei8șasele" era cel mai tare din parcare, am avut ocazia să joc primul titlu din seria *Test Drive*. Eram în al nouălea cer. Asta pentru că încă de pe atunci eram pasionat de mașini și de viteză, iar jocul celor de la **Pitbull Syndicate** a reprezentat pentru mine începutul unui drum frumos în lumea simulatoarelor auto. De atunci și până acum pot spune că am căpătat ceva experiență în acest do-meniu. De ce? Pentru că până în momentul de față am văzut și am jucat destul de multe jocuri de acest gen. Desigur că printre acestea se numără și câteva titluri *Test Drive*, ba mai mult pot spune că nu am ratat nici o versiune a acestui joc, fapt care mă îndreptățește să afirm că sunt un bun cunoscător al acestor titluri realizate de renumita casă britanică producătoare de jocuri.



Este adevărat că, în comparație cu *Test Drive 5*, noua versiune aduce foarte multe idei noi și mai este adevărat că acest lucru ar trebui să mă bucure. Așa și este, însă modul în care sunt puse în aplicare aceste idei lasă de dorit. Toate acestea mă fac să mă gândesc la o mașină frumoasă, cu o vopsea strălucitoare și un motor puternic, dar căreia îi lipsește un lucru extrem de important: volanul.

Ar fi fost prea frumos...

Pentru că tot vorbeam de niște idei noi, după părerea mea destul de bune, cred că ar fi corect să le menționăm și pe acestea. Ei bine, de data aceasta pentru a putea intra în concurs, suntem nevoiți să ne cumpărăm o mașină. Din păcate, la început beneficiem doar de 40.000 de dolari, ceea ce înseamnă că nu ne putem permite decât o mașină de clasă 1 (24.000 - 50.000). Dar există o posibilitate prin care ne putem rotunji „contul în bancă". Asta pentru că înainte de fiecare cursă putem paria cu ceilalți concurenți pe o anumită sumă de bani, iar dacă suntem destul de buni și ieșim pe primul loc vom intra în posesia premiului cel mare. În momentul în care vom avea destui bani, cel mai bine ar fi să vindem mașina de clasă 1, să mai punem bani și să ne cumpărăm alta de clasă 2, 3 sau 4. În caz că nu vom avea bani suficienți pentru o mașină nouă, putem aduce unele îmbunătățiri (motor, cauciucuri, frâne, suspensii) mașinii pe care o avem deja, îmbunătățiri care se vor face simțite și care vă vor ajuta mult în timpul unei curse. De asemenea, există o diferență simțitoare între mașinile din cele patru clase. Când spun asta, mă refer în primul rând la puterea dezvoltată de motorul mașinii și la comportamentul acesteia pe stradă (stabilitate, demaraj sau frâne).





Pentru că tot vorbeam de pariuri și curse, ar fi bine să vă spun câteva vorbe și despre A.I.-ul oponenților noștri. Aceștia sunt destul de bătăioși și conduc într-o manieră agresivă, făcând orice pentru a câștiga. Polițiștii de pe traseu urmăresc cu foarte mare atenție toate mașinile din trafic și ne taxează cu o amendă la cea mai mică greșeală. Asta în caz că reușesc să ne prindă!

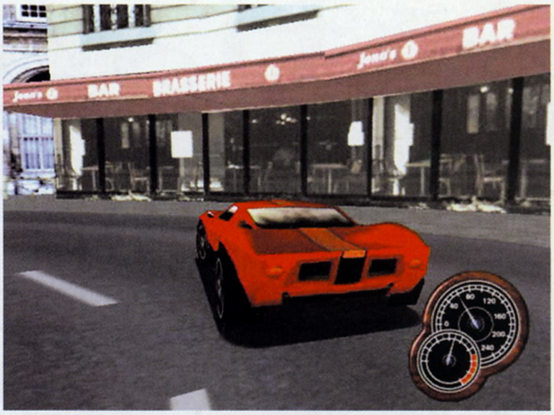
Sunetele din Test Drive 6 sunt „realiste", la fel ca și comportamentul mașinii pe șosea. În afară de sunetele motoarelor care sunt cât de cât apropiate de realitate, celelalte efecte sonore par a fi luate dintr-un atelier de îndreptat tablă, repetându-se regulat la fiecare ciocnire pe care o suferă mașina noastră. Din când în când se mai aude sirena poliției, o trosnitură-două, după care este iar liniște și pace. Asta pentru că e linie dreaptă. Din nou curbbăăă...

Putem alege din mai multe tipuri de autoturisme, cum ar fi: Audi, Ford, BMW, Dodge, Chevrolet, Porsche, Nissan, Lotus și multe altele, toate prezentate într-o grafică destul de drăguță, dar care totuși mai putea fi lucrată puțin. Dintre toate aceste mașini de marcă se remarcă binecunoscutul și inconfundabilul Dodge Viper care, din nefericire, la fel ca și în realitate este cam scump.

Din păcate...

...toate aceste lucruri frumoase despre care v-am vorbit mai sus nu pot să ne facă să trecem cu vederea unele aspecte





destul de neplăcute ale jocului. Unul dintre acestea, îl reprezintă comportamentul mașinii în timpul cursei. Este de-a dreptul neplăcut. Parcă ai conduce o cutie de carton, cu patru roți, care nu se îndoaie, nu se strică și care atunci când se lovește de un parapet sau de vreun zid scapă fără nici o zgârietură. Foarte interesantă este maniera în care sunt realizate coliziunile cu celelalte mașini din trafic sau cu alte obiecte contondente de pe drum. Asta pentru că mașina pe care noi o conducem trece prin copaci ca prin brânză, iar în momentul în care intră în impact cu alt autovehicul, acesta sare precum o cutie de conservă.

Nu știu dacă vă mai aduceți aminte, însă cu câteva luni în urmă, mai precis în numărul de septembrie al anului 1999, subsemnatul vă scria un „first look” despre *Test Drive 6*. Bineînțeles, la acea vreme toate lucrurile erau frumoase (va fi mai bine, mai tare etc.), dar gata, visul s-a terminat. A sosit timpul să revenim cu picioarele pe pământ și să acceptăm cruda realitate: *Test Drive 6* este o mare dezamăgire! Îmi este foarte greu să scriu aceste cuvinte despre un joc de la care eu aveam mari speranțe, dar care din păcate m-a decepționat în cel mai crunt mod posibil.

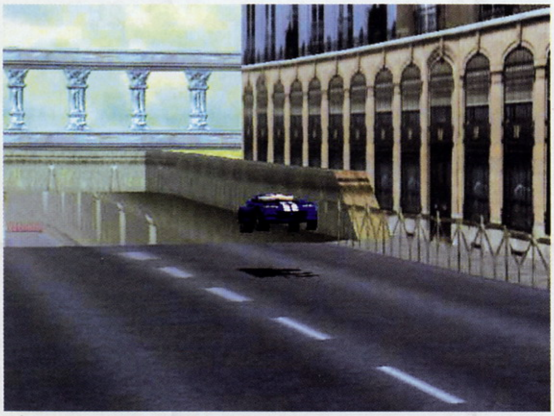
Dintre toate simulatoarele auto pe care le-am jucat până în momentul de față, puține au fost acelea care m-au impresionat cu adevărat și care au ocupat sau ocupă un loc de cinste pe hard-ul calculatorului meu. Dintre acestea se remarcă de departe *NFS*-ul care reprezintă pentru mine „biblia” simulatoarelor auto, care nu trebuie să lipsească din „game-oteca” nici unui fan al genului. Asta nu înseamnă că nu există și alte jocuri de calitate, cu și despre mașini, care să merite să fie jucate. Însă, părerea mea este că dacă ar fi să alcătuim un top al acestor jocuri Need for Speed ar ocupa cu siguranță primul loc. Pe locul doi ar fi putut fi Test Drive 6, însă...

Wild Snake













Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Pitbull Syndicate
Distribuitor: Infogrames
Sistem recomandat: PII 233MHz, 32 MB RAM, MMX, 3DFx, Joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	14/30
Feeling:	11/20
Storyline:	04/05
Impresie:	5/10

LEVEL 59



Hazard





**Un joc „hazardos" de la Pumpkin Software!!!
Hazardul constă în simplul fapt că este foarte Hazard-uos să te plictiseşti cu un asemenea joc!**

Hazard este o clonă de *Diablo*, aş putea spune, pentru începători! Are câteva arme, pentru fiecare tip: sabie, toiag, halebardă şi doar câteva elemente de quest. Este simplu de jucat, fiind de tipul „point&click/kill", constituit dintr-o mulţime de clicuri date pe adversari, care vor avea drept simplu rezultat moartea lor, iar tu obţii ocazional câte un „goodie" ce poate fi o frunză (care-ţi restaurează sănătatea) sau gold (un fel de dolărei de joc!!!). Complex? Nu? Păi... vă mai uimesc un pic!

Rick... hai, Vin(băutura alcoolică)o un Pick!

Tu eşti Rick, un aventurier galant, iar misiunea ta nu este alta decât să salvezi o tânără fată, Armi, de la moarte. După ce o vei salva, afli cu stupoare că, bunicul tău, singura ta rudă în viaţă, este mort (interesant bunic, nu?)! Nu trebuie prea mult bagaj la „mansardă ca să ghiceşti cine a făcut-o! Aceleaşi bestii care au încercat să o omoare pe Armi. În urma dialogului, la nivel înalt (undeva pe o moviliţă!), Rick va fi de acord să o ducă în cel mai apropiat sat. Urmarea? O înşiruire de evenimente care vor face din tine salvatorul lumii!





În sat, ca nicăieri altundeva!

În sat afli cu stupoare că „bestiile" au devenit tot mai multe şi mai rele, şi eşti rugat de către primar să rezolvi problema aşa-numită „bestială"! Următoarea misiune va fi să-l găseşti pe Demicis, preotul focului, care să te ajute în questul tău de răzbunare a amintirii bunicului. Numai că, acest vrăjitor trăieşte într-o peşteră din vestul satului, în care-şi află sălaşul şi o mulţime de „bestiuţe", pe care va trebui să le „convingi" că trebuie să te lase să treci mai departe! Adică, într-un singur cuvânt: LUPTĂ! Înainte să pleci din sat afli cu „o altă stupoare" (cam multe stupori, dar va trebui să te obişnuieşti) că „body-gardul" lui Armi se află în peşteră, îl vei salva, iar el, bine crescut (de mama lui) se va alătura party-ului tău (grup neînfricat de luptători împotriva tiraniei monştrilor). Şi s-au făcut trei! Tot aşa până o să ajungi să salvezi lumea de la un sfârşit inevitabil (cred că de plictiseală)!

Ah... ca să nu uit! Există şi cufere cu surprize, în care vei găsi obiecte de restaurare a sănătăţii, mana sau amântrei. Al treilea obiect este gold-ul, iar dacă nu v-aţi dat seama, înseamnă că nu aţi citit articolul cu atenţie!

Hăicuială de Monştri plăcută (sau plăcută de monştri?)!

/Eureka/





Date tehnice

Gen: Clonă Diablo
Producător: Pumpkin Software
Distribuitor: Titus
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax. 01-3147699
Sistem recomandat: P 133MHz, 32 MB RAM, soundblaster, DirectX5, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	12/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	17/30
Feeling:	08/20
Storyline:	2/05
Impresie:	4/10

LEVEL 54





Poveste de groază sau cum să-ți distrugi șoarecu'!

Oare câți dintre dumneavoastră nu au auzit de celebrul autor de romane horror, Stephen King? Iată că ni se propune o versiune interactivă a domnului „ștefan rege"! Acest titlu a fost catalogat, de către comisia ESRB, ca fiind de grad T, deci ar trebui să fie accesibil numai tinerilor adolescenți și celor trecuți de această vârstă (interzis celor suferind cu „herțul", dacă mă înțelegeți ce vreau ca să spun!).

Nu e simulator de avion? Dar, ce e?

F13 a fost conceput ca o nuvelă pe care omu' de rând (sau de coloană) să o citească pă pisi! Și ca să nu fie ceva cu adevărat revoluționar, producătorii, adicătelea băieții veseli de la Blue Byte au introdus și două (2) bucăți de „jok(e)uri", una piesă „screensaver" și încă una găleată plină de sunete care de care mai „scualtopăromăciucoase", ghidându-se, probabil, după principiile: „Nu-i cal, nici măgar..." și „...iarna nu-i ca vara, domnilor!"

Prima parte

În căminele studențești, din București, Brașov și alte localități ale patriei mumă se pot observa începuturile „jocului" pe sub paturile suprapuse, sau dimineața, după ce se scoală studentul, în borcanele cu mâncare! Având acest lucru în vedere, cred că *F13* va avea mare succes în rândul căminiștilor și celor care au cu adevărată nevoie de un om de la dezinsecție! V-ați dat seama? Da este vorba despre, de pe acum, celebrii gândăcei prezenți pe masa de bucătărie, pe care veți avea plăcerea „stephnkingiană" să-i „storșiți" cu ajutorul a trei ustensile care numai de bucătărie nu sunt (ciocan, plici de muște și ziar) toate acestea într-un anumit timp limită! Aici am ajuns cu FOARTE MULTĂ răbdare la nivelul 150 înregistrând scorul de peste 78000 de puncte spulberând orice record, lucru pe care nu l-am reușit și la următorul joc, am devenit complexat (crezând că nu le am) și am șters de pe hard F13-le! „Cel care nu este păcătos, să arunce primul cu piatra!"

A doua și ultima!

Scheletul din mormântul din grădină, zombi-ul din subsol și fantoma din pod s-au întâlnit în această ultimă parte ca să formeze un „joculetz" în care tu să le dai în cap cu lopata! Acesta este de o complexitate mult mai adâncă decât precedentul, având implementat și un contor de viață, deoarece fiecare din personajele „extrapolate" de către umila-ți lopată vor arunca cu anumite bucăți componente ale lor! Eh, am „rupt gura târgului", nu? (sper că nu cu lopata!)

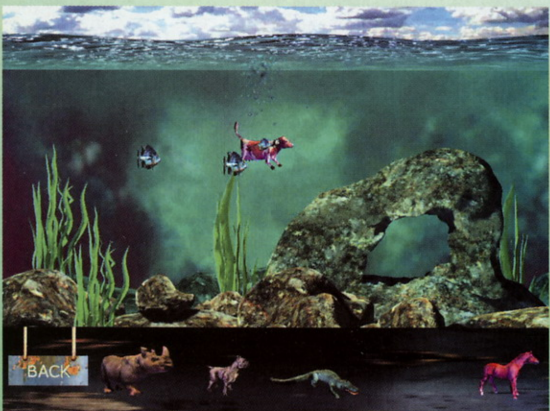
... și BONUS!

Veți putea hrăni niște voraci pești piranha cu următoarele animale: vacă, rinocer, cal, crocodil sau câine!

În (ma)cazul în care aveți liberi 130 MB, atunci, F13 este un titlu care nu trebuie să vă lipsească de pe „hașdedeu". „Gudlack" la „squash"-uit „coahroaches" și la lopățit „corpse"-uri!

speriatu'





Date tehnice

Gen: Scarry!!!
Producător: Blue Byte
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698 Fax. 01-3147699
Sistem recomandat: P 133MHz, 32 MB RAM, soundblaster, DirectX6+, Win95/98

Nota LEVEL

Grafică:	14/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	19/30
Feeling:	12/20
Storyline:	5/05
Impresie:	6/10

LEVEL 68

Dweebs

D...w...e...e...b...s, un joc simplu şi totuşi atât de complex!

Iată că am ajuns şi în luna martie a ultimului an din acest mileniu. Dacă citiţi aceste rânduri înseamnă că sunteţi fericitul (sau...) posesor al celui mai nou număr al revistei LEVEL. Bineînţeles că din această ultimă apariţie nu puteau lipsi „vestitele" minireview-uri care vă ajută să vă mai descreţiţi frunţile şi... sufletele. Dar, mai bine să vă spun câteva cuvinte despre joc. Câteva cuvinte despre joc... ha ha ha, funny isn't it?



Dweebs este un „joculeţ" deosebit de simpatic în care veţi face cunoştinţă cu nişte gândăcei mici şi la fel de simpatici. Acţiunea din acest joc este „foarte complexă", în sensul că trebuie să orientaţi, cu ajutorul unor săgeţi de orientare, aceşti gândăcei către casele lor. Dar... atenţie mare. Fiecare dintre aceste „coleoptere" - denumire ştiinţifică a gândacului - are câte o culoare, respectiv: verde, albastru, roz şi galben. Din cauza acestor discrepanţe cromatice fiecare gândăcel trebuie direcţionat către o casă care să aibă aceeaşi culoare ca el. Greu, nu?

În rest toate bune, adică: grafică - „comsi-comsa", sunet - sublim, dar...care lipseşte cu desăvârşire şi un A.I. competitiv şi bătăios care nu vă va pune mari probleme.

Sper că am reuşit să vă dumiresc cum stau lucrurile cu acest joc „atât de complicat" al celor de



la **eGames**. În caz că aveţi nelămuriri sau A.I.-ul vă face probleme, vă rog să mă contactaţi la sediul redacţiei NIVELU' la telefon patru unu cinci unu cinci opt. Multă baftă!!!

Dweebsnake

Date tehnice

Gen: test de orientare în ... spaţiu
Producător: eGames & Crystal Interactive Software Inc.
Distribuitor: Mutation Software Development
Sistem recomandat
Procesor: P 166, 32 MB RAM
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL International Games Magazine

The Incredible Machine 3

Maşina Incredibilă... joc de joc sau... cine nu are creier să-şi cumpere!

Iată un joc care mie mi-a mâncat tinereţea. Să tot fie vreo câteva luni de când mă gândesc să vă scriu câteva cuvinte despre „Maşina Incredibilă". Sunt convins, cei care se dau în vânt după puzzle-uri cunosc acest joc şi mai sunt convins că vor fi de acord cu mine dacă voi afirma că *The Incredible Machine* este într-adevăr un titlu care îţi pune materia cenuşie la lucru.



Primele două versiuni ale acestui joc realizat de către cei de la Sierra apărute în urmă cu vreo trei-patru ani au fost la fel de reuşite şi la fel de grele. Îmi aduc aminte că în cea de doua versiune a unele puzzle-uri (cel puţin ultimele) mi-au scos peri albi.

La început suntem întâmpinaţi de dom' profesor Tim, care ne face o scurtă prezentare a jocului. Asta înseamnă că vor exista nişte opţiuni cum ar fi: dezlegarea unor puzzle-uri, editarea sau construirea acestora sau dezlegare unor astfel de „ghicitori" contra cronometru împreună cu vreun prieten. La început puzzle-urile vor fi simple, însă, pe parcurs ce înaintăm în joc, acestea vor deveni din ce în ce mai complicate.

Să fie oare *The Incredible Machine* o încercare pentru minţile noastre luminate şi greu încercate în atâtea şi atâtea jocuri, care mai de care mai dificile. Sper că acest joc vă va pune atât de multe probleme câte mi-a pus şi mie, pentru că altfel ar însemna că nu mă duce pe mine „bila" nu că este greu jocul. La mai mare!!!

Incredible Snake

Date tehnice

Gen: dez-legare de pazăluri
Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 166, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL International Games Magazine

Jakkal: flash+bones



Carne şi oase... Haidem să facem o şorbiţă ş-o tocăniţă cu mămăliguţă!

Era o zi superbă de iarnă, dar...din păcate o altă zi de şcoală şi de lucru. Însă ce să-i faci: c'est la vie - c'est la guerre, adică asta-i via - ăsta-i gardul. Buuunnn...Încep să lucrez intens la minireview-uri: primul, al doilea... iată că am ajuns şi la al treilea: jacal (mai bine nu ajungeam). Îl instalez după care încep să îl joc cu un avânt pionieresc debordant, dar...deodată pulsul mi se ridică misterios şi ochii mi se împăienjenesc instantaneu. Mi-au trebuit vreo trei pilule ca să îmi revin. Noroc cu Dr. Pepper - doctorul nostru de serviciu care se pricepe la „sipiar" - resuscitări căci altfel eram... Diagnosticul: spasme cranio-cerebrale provocate de un virus olfactiv cunoscut sub numele de „şacalul".



Şacalul: carne plus oase este un joc care îmbină armonios o grafică mediocră cu o acţiune complexă din care nu veţi putea înţelege absolut nimic. Hmmm...Este de-a dreptul jenant, pentru că Jakkal nu este un joc, este o imitaţie de joc care se vrea a fi un action-strategy, dar...

După lungi insistenţe am reuşit să disting personajele colţuroase care îmi apăreau pe monitor. Îmi aduc aminte de o casă, un animal, vreo doi soldaţi... după care, cum vă spuneam, am suferit o traumă care m-a teleportat în lumea viselor. Dar acum sunt bine sănătos, nu mai am absolut nimic şi nu ştiu de ce colegii mă strigă Sneicu' Zbate-Ochi.

Şarpele cu Umeri

Date tehnice

Gen: ăăă-unknown
Producător: Blaze Technologies
Distribuitor: Guppy Entertainment
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu

International Games Magazine LEVEL

Speed Demons



Brambureală cu fiare pe patru roţi, vaci, oi şi... alte animale de curte! Toate acestea sunt adevărate? Să iau un Diazepam?

Demonii vitezei fac ravagii pe străzile ţării noastre. *Speed Demons* face de râs tagma simulatoarelor auto şi produce dureri de cap celor care îl joacă. Dar să vă explic pe scurt despre ce este vorba. Ei bine, *Speed Demons* are de toate - lipsă: grafică, realism, sunet şi A.I. Cred că cel mai bine s-ar încadra la capitolul simulator de bowling. De ce? Păi, atunci când întâlniţi un obstacol pe drum (văcuţe, mioare sau copăcei) acestea sar „ca arse" asemenea unor popice de competiţie din Campionatul Naţional de Popice Intercomunal.



Maşinile sunt lucrate butucănos, din lingura de lemn, fapt pentru care se poate spune că nu vom conduce nişte maşini, ci nişte „aparate de locomoţie cu patru roţi" care valsează pe şosea mai frumos ca Fred Astaire. Ceilalţi participanţi la trafic se comportă regulametar în sensul că fiecare luptă ca un tigru pentru ocuparea unui loc cât mai bun la finalul cursei. Legea junglei, fraţilor! Fiecare pentru el...Dar, nu insistaţi prea mult pentru că s-ar putea să vă enervaţi şi poate vă crapă vreun vas la creier şi o mierliţi. Aşadar, multă atenţie!

Şarpele auto

MICROIDS

EMG Electro Mechanic Games

SPEED DEMONS

Date tehnice

Gen: CAR-icatură de simulator
Producător: Electro Mechanics Games
Distribuitor: Microids
Sistem recomandat:
Procesor:
Pentium 200, 32 MB RAM
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95/98
Network: Da
Joystick: Da

International Games Magazine LEVEL

Small Soldiers

Soldaţi care nu ştiu altceva decât să ucidă. Da' să ştiţi că nu sunt mici deloc!

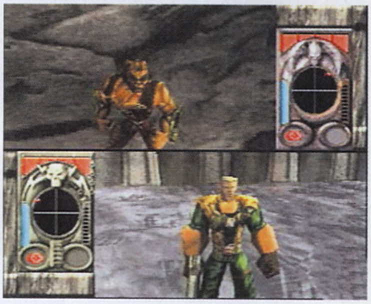


Sunt chiar uriaşi, şi parcă seamănă puţin cu bătrânul *Duke Nukem* în vremurile lui bune, când trăgea piept cu suta de kile. Şi mai sunt şi mulţi! Vin grămadă, şi nu au altceva în cap decât să te elimine. Sunt ajutaţi de tot soiul de roboţi, care fie de la sol, fie din aer, trag necontenit o ploaie de proiectile în direcţia ta. Vei duce o viaţă de câine. Dar această viaţă este tocmai potrivită cu personajul în pielea căruia te vei afla. Personaj care este un fel de mutant, cu corp uman, dar cu cap de câine sau de ceva asemănător. Aşadar, fiind jumătate câine, meriţi o viaţă de câine. Sau jumătate. De cealaltă jumătate se vor ocupa băieţii respectivi, care nu vor ierta nimic. Noroc că ai şi tu mai multe vieţi. Păi, dacă o pisică are şapte vieţi, chiar nouă în unele cazuri, de ce să nu aibă şi câinii măcar vreo trei patru de rezervă?



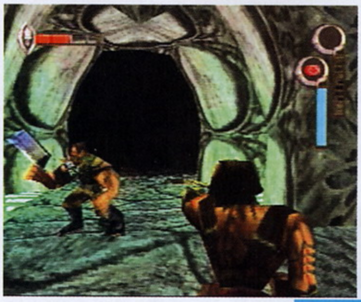
Lătrând la lună

Încercând să aducem o umbră de seriozitate, trebuie spus că *Small Soldiers* este un third-person shooter, care deşi îmbracă o formă destul de amuzantă din cauza personajului central, va reuşi să vă ţină conectaţi la tensiunea unei lupte neîncetate cu o gamă variată de inamici. Şi pentru că inamicii sunt răi şi mulţi, s-au gândit producătorii să introducă şi câte un aliat care să ne mai îndulcească viaţa. Este vorba despre o creatură cu un fel de codiţă, a cărei origine nu am reuşit să o disting, pe care o tot chinuie soldaţii ăştia ai noştri. De fiecare dată când eliberăm această creatură, pe care o găsim legată în cele mai stranii poziţii, aceasta îşi manifestă recunoştinţa devenindu-ţi aliat. Te va urma oriunde te vei duce şi va nimici, prin nişte figuri de jiu-jitsu amestecat cu contorsionism şi balet modern, orice formă de viaţă cu excepţia ta. Păcat că nu ştie să sară şi acolo unde ar trebui să facă acest lucru pentru a te putea urma, şi astfel nu vei putea conta prea mult timp pe serviciile ei. Noroc cu duşmanii care o prind şi o leagă iarăşi, astfel că o vei găsi destul de uşor, şi destul de des, şi noroc că mai apare o creatură compusă din două picioroange şi un cap, care face cam acelaşi lucru.





În rest, cei de la **DreamWorks Interactive**, creatorii acestui titlu, au presărat prin castelul în care se desfăşoară toată acţiunea jocului tot felul de power-up-uri, care pe lângă sănătate îţi vor asigura şi arme speciale. Iar dacă toate acestea vă vor plictisi până la urmă, nu aveţi nimic de făcut decât să-l chemaţi pe vecinul de alături şi să trageţi un deathmatch pe cinste, într-una dintre cele şase zone special concepute pentru aşa ceva.



Deşi nu este o realizare din punct de vedere al graficii sau al sunetului, *Small Soldiers* este o producţie captivantă, a cărei acţiune va ţine destui posesori de consolă în faţa televizorului o perioadă bună de timp, cu arma în mână, încercând să elimine cât mai mulţi adversari. Dacă veţi fi sau nu printre ei, veţi afla numai jucând această producţie.

Dr. Pepper

Date tehnice

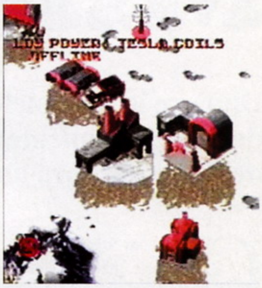
Producător: DreamWorks Interactive
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699

LEVEL

Comand & Conquer: Retaliation

®

Un titlu care în mod normal nu ar mai avea nevoie de nici o prezentare. Dar are!



Are, deoarece nici pe departe nu se aseamănă cu ceea ce cunoşteam noi din seria *C&C*. Este un produs care se include în seria cu acest nume doar datorită vagii asemănări dintre personaje şi vehicule. În rest, producţia celor de la **Westwood Studios** este destul de slabă, din toate punctele de vedere. Cu siguranţă, orice gamer va putea observa că acest titlu a fost conceput pentru PC, şi că pe acest fel de platformă arată cel mai bine, transpunerea lui pe consolă neavând rezultatele aşteptate de producători. Acesta este şi singurul aspect care scuză cât de cât calitatea slabă a acestei producţii. Adevărul este că nici nu avea cum să arate un RTS transpus pe un astfel de suport. Cei care posedă un PlayStation în schimb, se vor bucura la auzul acestui titlu şi îi vor parcurge misiunile cu deosebită plăcere. De aceea, pentru a reflecta cât mai bine calitatea lui Retaliation, am uitat pentru câteva clipe că am văzut şi producţia originală pe un PC, şi am ţinut cont şi de faptul că este primul RTS pe care am ocazia să-l joc pe consolă, şi trebuie să recunoaştem că este destul de greu să realizezi aşa ceva.



Red Alert

Red Alert este titlul care stă la baza lui *Retaliation*. Acest lucru se poate observa din aspectul jocului, dar mai ales din filmele de introducere şi de la începutul fiecărui nivel. Filme a căror calitate merită remarcată. Trebuie spus că, pe lângă secvenţele de animaţie, au fost introduse şi scene filmate, cu actori. Un astfel de personaj apare la începutul fiecărui nivel, informând jucătorul care va fi sarcina lui pe parcursul acelei misiuni şi, deşi nu îi mai reţin numele, este un actor destul de cunoscut, pe care am avut ocazia să-l văd în destule producţii cinematografice.

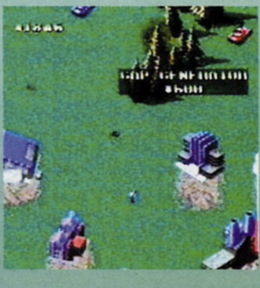
De asemenea, ca şi în titlul original, avem cele două tabere rivale: aliaţii şi sovieticii. Pentru fiecare dintre acestea există câte o campanie care presupune mai multe etape, cele două campanii ocupând două CD-uri. Pentru a aborda o anumită provincie, trebuie să avem un grad militar, care creşte odată cu experienţa şi cu punctajul misiunii anterioare. Chiar dacă vom începe ca simplii sergenţi, avem ocazia să facem carieră militară, şi să avansăm rapid pe scară ierarhică. Asta în cazul în care răbdarea noastră va fi destul de mare încât să treacă peste calitatea destul de slabă a producţiei celor de la **Westwood Studios.**

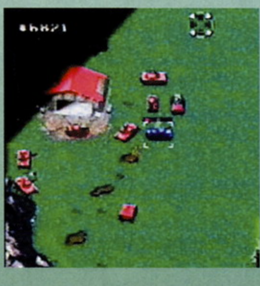
Fără să o mai lungesc mult, vă spun că dacă nu aţi avut ocazia să jucaţi **Red Alert** pe un PC, *Retaliation* va fi o experienţă destul de plăcută pentru voi, şi de aceea merită să-l încercaţi. Dacă însă ştiţi deja cam cum arată înaintaşul acestui titlu, este posibil să simţiţi un gust destul de amar.

Dr. Pepper











Date tehnice

Producător: Westwood Studios
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699

LEVEL

Jocul - Zeul Mileniului Trei

După ce în articolele anterioare am fost destul de tehnici, povestindu-vă câte ceva despre componentele esenţiale ale unui motor grafic 3D, acum vă propunem o dezbatere asupra unui alt punct important în construcţia unui joc: scalabilitatea.

Cu toţii am vrea să putem juca cele mai noi şi mai reuşite jocuri. Pentru cei mai mulţi, însă, cerinţele de sistem necesare rulării ultimelor jocuri apărute depăşesc cu mult capacităţile computerelor la care avem acces. Cu siguranţă, şi voi aţi trecut prin situaţia în care aţi fost nevoiţi să înghiţiţi în sec, văzând screenshot-urile unui joc nou-nouţ şi gândindu-vă că nu-l veţi putea juca pe amărâtul vostru de calculator. Această problemă nu poate fi rezolvată decât în două moduri: un upgrade *(adică un efort din partea jucătorilor pentru a-şi aduce hardware-ul la nivelul cerut de joc)* sau un engine scalabil *(adică un efort din partea producătorilor pentru a face ca jocul lor să poată fi rulat pe configuraţii cât mai diferite)*. Scalabilitatea reprezintă, deci, proprietatea unui joc de a putea fi „adaptat" pentru a fi rulat fără probleme pe configuraţii de putere sensibil diferită. Astfel, folosind un engine scalabil, acelaşi joc ar putea fi jucat şi pe un K7 cu 128 M RAM şi Nvidia TNT2, cât şi pe un Pentium 100 cu 16 MB RAM.

Motivul pentru care decizia de a construi un engine scalabil este foarte importantă în construcţia unui joc este clar: permite o creştere sensibilă a audienţei jocului. Este greu, însă, să faci în aşa fel încât jocul tău să poată fi jucat şi pe sistemele „low-end" *(acest termen se referă la configuraţiile cele mai ieftine pe care le puteţi găsi în magazine, şi chiar şi la cele care sunt atât de depăşite încât nu le mai puteţi găsi în magazine... :))*, dar să şi ofere grafica şi efectele speciale pe care se aşteaptă să le întâlnească fericiţii posesori ai sistemelor de top. Producătorii, însă, nu se prea înghesuie să încerce aşa ceva. Motivul imediat este faptul că dezvoltarea unui engine scalabil măreşte timpul de dezvoltare a jocului, deoarece impune implementarea unor metode şi tehnici suplimentare. Echipa **Fun Labs**, însă, crede că, datorită exploziei hardware şi a „prăpăstiei" din ce în ce mai accentuate între sistemele de top şi cele obişnuite, un engine scalabil este în acest moment absolut necesar. În acelaşi timp companii, precum **UbiSoft**, nu au folosit şi nici nu intenţionează să folosească această metodă.

Să vedem care ar fi motivele pentru care scalabilitatea a căpătat o importanţă sporită în ultimul timp. În primul rând, este vorba de creşterea explozivă a puterii de calcul şi a frecvenţei de lucru a microprocesoarelor. Dacă în 1998 un procesor „de top" avea 400 MHz, astăzi, la începutul anului 2000, întâlnim procesoare cu frecvenţe de 800 MHz. În al doilea rând, au apărut seturile de instrucţiuni specializate pentru creşterea performanţei în prelucrările grafice 3D (vă spune ceva acronimul MMX?). În cele din urmă, revoluţia acceleratoarelor grafice 3D este poate cel mai important factor care a dus la acutizarea problemei scalabilităţii – diferenţa de performanţă dintre un sistem care posedă o placă acceleratoare şi unul lipsit de aceasta este enormă.

Vă întrebaţi cu siguranţă cum, în aceste condiţii, putem face ca un joc să poată fi jucat la fel şi pe un computer mai vechi şi pe unul nou-nouţ. Dacă nu aţi observat până acum, trebuie să vă spun că am vorbit numai despre modul în care jocul va fi jucat, nu despre modul în care va arăta. Cu alte cuvinte, e imposibil să încerci să recreezi puzderia de efecte speciale din *Unreal* pe un 486, la fel cum luminile, umbrele şi exploziile din *Incoming* nu pot fi recreate pe un computer care nu are o placă grafică acceleratoare. Din punct de vedere exclusiv al graficii, deci, scalabilitatea nu oferă o soluţie universală. Ea permite însă ca, renunţând la unele „artificii" destinate exclusiv sistemelor performante, jucătorii mai puţin „înzestraţi" să se poată bucura şi ei de joc.

1. Dificultăţile de abordare

Există două impedimente mari în rezolvarea problemei scalabilităţii.

Mai întâi, trebuie să stabilim cum anume putem scala elementele jocului (de exemplu, cum putem reduce numărul de poligoane folosit pentru reprezentarea unui personaj) – altfel spus, ce metodă sau ce algoritm folosim pentru scalarea conţinutului jocului.

A doua problemă este determinarea „amplitudinii" scalării. În funcţie de capacităţile sistemului pe care va rula jocul, trebuie să determinăm cât de multe din elementele jocului care vor fi scalate sau chiar eliminate şi în ce măsură.

Vom începe prin a aborda primul aspect – determinarea metodelor de scalare a elementelor jocului.

2. Un exemplu de scalare a elementelor jocului

Să presupunem că jocul nostru este un 1[st] person shooter. Jucătorul se află într-un oraş cu clădiri înalte şi străzi intens circulate. Deodată, în momentul în care jucătorul intră pe o alee înghesuită între două clădiri, doi şmecheraşi îl atacă.

Din punct de vedere al jocului, viteza cu care atacă cei doi adversari, strategia lor de luptă şi reacţiile lor la acţiunile jucătorului trebuie să fie aceleaşi şi pe un sistem slab, şi pe unul performant. Ceea ce poate să difere, însă, este bogăţia detaliilor. Astfel, un sistem performant poate face în acelaşi timp calculele necesare randării scenei, stabilirii traseului adversarilor, calculului coliziunilor, ca şi introducerii unei mulţimi de elemente suplimentare cum ar fi trecătorii şi vehiculele care se văd în capătul aleii, păsările care zboară în văzduh, o fereastră deschisă care se mişcă datorită vântului, gunoaiele de pe jos... Toate aceste elemente pot avea umbre, se poate auzi zgomotul circulaţiei sau al ferestrei lovite de batanţi, armele folosite pot avea efecte vizuale spectaculoase şamd. Aceste elemente suplimentare au un impact foarte mare asupra atmosferei jocului, a imersiunii jucătorului în lumea fictivă care i se propune. Ele nu sunt esenţiale, însă; introducerea sau absenţa lor nu schimbă cu nimic faptul că jucătorul trebuie să se lupte, folosindu-şi armele, împotriva a doi adversari. Aceasta este esenţa jocului.

De aceea, este evident că pe un sistem slab elementele suplimentare vor dispărea, păstrându-se doar acele elemente considerate esenţiale pentru joc – inamicii, armele, efectele sonore şi vizuale legate de folosirea armelor şi de lupta propriu-zisă. Se poate stabili o ierarhie a

importanței elementelor jocului, în funcție de care aceste elemente pot apărea sau nu în joc, conform puterii de calcul a sistemului pe care se joacă.

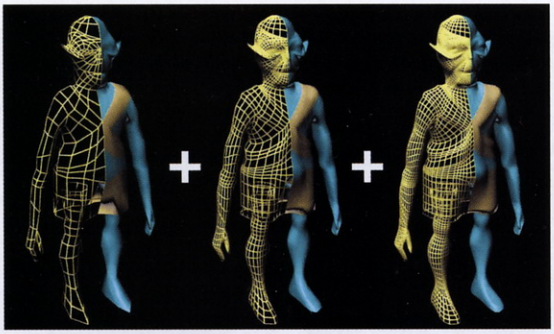
Până acum am vorbit despre modul în care se poate face scalarea elementelor jocului. Aplicarea practică a scalării ridică însă probleme legate de scalarea geometriei jocului, de metodele sau algoritmii folosiți pentru reducerea numărului de calcule necesare pentru reprezentarea lumii jocului.

3. Scalarea geometriei jocului

Pe scurt, scalarea geometriei reprezintă modul în care lumea jocului va putea fi reprezentată folosind mai multe sau mai puține detalii. Pentru un engine 3D, cantitatea de detalii oferită poate fi echivalată cu numărul de poligoane folosite pentru reprezentarea elementelor jocului – a clădirilor, a personajelor, a armelor etc. Scalarea geometriei jocului presupune, în consecință, creșterea sau micșorarea numărului de poligoane randate pentru a păstra constant frame rate-ul. Este clar, deci, că sistemele mai performante pot afișa imagini construite din mai multe poligoane, anume imagini mai clare și mai realiste.

Păstrarea constantă a numărului de cadre pe secundă *(frame rate)* se poate realiza numai prin menținerea sub o limită stabilită a numărului de poligoane pe care computerul trebuie să le prelucreze și să le afișeze la un moment dat. Dacă scalarea presupune modificarea numărului de poligoane folosite pentru a reprezenta lumea jocului, astfel încât și computerele mai slabe să poată păstra un fps (număr de cadre/secundă) constant, o tehnică asemănătoare este folosită pentru optimizarea calculelor. Această metodă poartă numele de LOD (Level Of Detail – nivel de detaliu). Pe scurt, ea permite modificarea în timp real a numărului de poligoane folosit pentru reprezentarea unor modele 3D, în funcție de distanța dintre aceste modele și jucător. Dar această tehnică, deși înrudită cu tehnicile folosite pentru implementarea scalabilității, nu este subiectul principal al acestui articol. Să ne întoarcem la oile noastre (3D, evident)...

În cele ce urmează vom prezenta cele patru metode principale de scalare folosite în jocurile 3D.



3.1 Metoda modelelor multiple (Multiple LOD Models)

O metodă des întâlnită de scalare a geometriei presupune existența mai multor seturi de modele 3D, de calități diferite (construite din mai multe sau mai puține poligoane, deci la un nivel de detaliu - LOD - diferit), care să aproximeze lumea jocului. În funcție de puterea sistemului, va fi folosit unul sau altul din aceste modele.

Această metodă are mai multe dezavantaje.

În primul rând, cantitatea de muncă a modelatorilor 3D va crește considerabil; în loc să creeze doar un singur model, ei vor trebui să genereze mai multe modele pentru fiecare element al jocului.

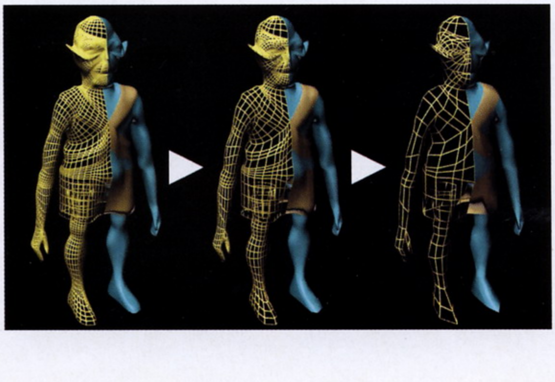
În al doilea rând, existența mai multor seturi de modele implică spațiu suplimentar ocupat pentru stocarea versiunilor „reduse" ale lumii jocului.

În sfârșit, trecerea de la un model mai complex la unul mai puțin bogat în poligoane poate produce o impresie vizuală neplăcută. Închipuiți-vă ce se întâmplă atunci când jucătorul se îndepărtează destul de mult de un element al jocului (să zicem, un alt personaj). Din moment ce de la o anumită distanță detaliile care „înghit" poligoane nu se mai pot desluși, ce sens are să obligăm computerul să le calculeze în continuare? O metodă uzuală este înlocuirea modelului complex cu unul mai simplu, caz în care poate apărea problema descrisă mai sus.

3.2. Metoda modelelor progresive (Progressive Meshes)

Se pleacă de la ideea înlăturării unora din poligoanele care formează un model 3D complex, pentru a realiza astfel un model mai simplu, din mai puține poligoane. Se pleacă deci de la un model 3D complex, creat pentru a fi reprezentat integral pe mașinile cele mai performante ale momentului, care va fi modificat conform unui algoritm pentru a se obține modele apropiate ca formă de modelul inițial, dar reprezentate printr-un număr redus de poligoane. Metoda modelelor progresive permite deci reprezentarea unui model 3D cu un număr arbitrar de poligoane, numărul maxim de poligoane prin care poate fi reprezentat fiind determinat de numărul de poligoane al modelului complex inițial.

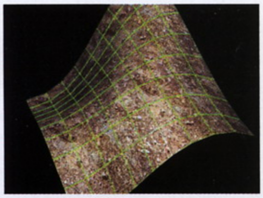
Un avantaj clar al acestei metode ține de micșorarea cantității de muncă a modelatorilor, ca și de reducerea spațiului ocupat pentru stocarea modelelor. Se vor stoca numai modelul 3D inițial și informațiile legate de algoritmul de „divizare" a modelului (care spun care este ordinea de eliminare a poligoanelor).

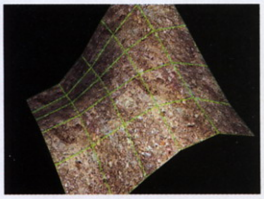


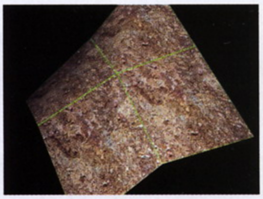
Dezavantajul acestei metode este ca algoritmul folosit trebuie să fie foarte performant pentru a păstra o asemănare cât mai mare cu modelul inițial; cu cât algoritmul de diviziune este mai bun, cu atât puterea de calcul necesară este mai mare.

3.3. Metoda suprafețelor parametrice (Parametric Surfaces)

O altă metodă, cu rezultate mai bune, este folosirea suprafețelor parametrice. Ce înseamnă asta? Un element al jocului poate fi descris folosind formule matematice care



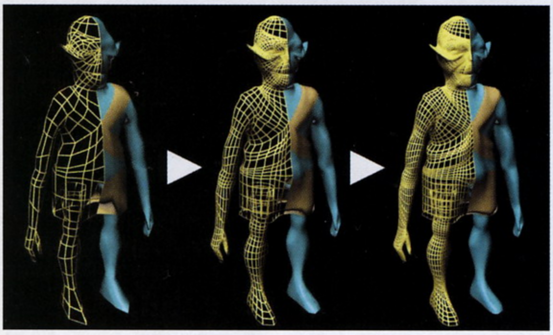




generează suprafețele care îl constituie (de exemplu, brațul poate fi definit de o funcție 3D, fiecare din elementele feței – ochi, buze, obraji etc. - de altele etc.). Aceste formule matematice pot fi apoi folosite pentru a genera în timp real un număr mai mare sau mai mic de triunghiuri care vor fi randate de motorul grafic al jocului.

Este clar că folosirea suprafețelor parametrice permite o scalare foarte ușoară a jocului; în funcție de performanțele sistemului, numărul de triunghiuri generat în timp real va fi modificat fără nici o problemă.

Dezavantajul acestei metode este, în principal, legat de implementare. Mai exact, de punctele de intersecție ale funcțiilor. Să zicem că o funcție va aproxima foarte exact forma unui deget, în timp ce o altă funcție poate aproxima podul palmei. În punctul în care se „leagă” degetul de podul palmei, trebuie realizată o interpolare a celor două funcții, pentru ca trecerea de la deget la palmă să fie suficient de lină. Problema este că în cazul existenței unui număr mare de funcții (pentru modelele 3D complexe) calculul interpolărilor poate depăși ca resurse necesare randarea propriu-zisă a modelului și calculele de scalare, luate împreună.



3.4. Metoda suprafețelor de subdiviziune (Subdivision Surfaces)

Ideea de bază a acestei metode este cumva inversa celei folosite în metoda modelelor progresive. Dacă acolo se pleca de la un model complex pentru a-l reduce în modele mai simple, aici se pleacă de la un model simplu care va fi modificat pentru a-l face din ce în ce mai complex.

Dacă avem, de exemplu, un model 3D, compus dintr-un număr redus de poligoane, algoritmul de bază al acestei metode presupune ca fiecare suprafață a modelului (fiecare poligon, în cele din urmă) să fie împărțit în mai multe poligoane, care să aproximeze din ce în ce mai bine forma complexă a modelului. Acest procedeu va duce în cele din urmă la crearea unor suprafețe din ce în ce mai netede și care să aproximeze mai bine suprafețele curbe ale modelului.

Dezavantajul acestei metode este legat de complexitatea relativă a calculelor de interpolare și a metodelor de calcul al punctelor optime de „spargere” a suprafețelor.

4. Alte posibilități de aplicare a scalabilității

Nu numai numărul de poligoane poate fi modificat pentru a ajuta la obținerea performanțelor dorite (viteza, fps) pe un calculator mai slab. Gândiți-vă și la efectele speciale sau la modul în care jocul implementează lumina și umbrele. În sfârșit, dacă putem scala modelele (mesh-urile) clădirilor și personajelor, de ce să nu facem același lucru pentru animații?

Să parcurgem pe rând aceste elemente.

4.1. Scalarea luminii

Lumina este unul dintre factorii cei mai importanți pentru crearea unei lumi realiste. Puteți să vă convingeți de asta dacă folosiți editorul de nivele al *Unreal* pentru a vedea cum arată nivelele cu sau fără luminile de atmosferă. Practic, lipsită de lumini, lumea din *Unreal* este la fel de plată ca și cea din *Wolfenstein*.... :) Bine, recunosc, am exagerat, texturile din *Unreal* sunt totuși mai bune... :)

De aceea, trebuie să existe o metodă prin care lumina și umbrele să poată fi scalate pentru a apărea într-un mod asemănător atât pe sistemele slabe cat și pe cele performante.

În primul rând, deoarece o serie de metode care sunt accesibile pentru sistemele performante (iluminarea hardware, de exemplu) pot să fie imposibil de aplicat pe sistemele low-end, este clar că trebuie să existe metode diferite de iluminare pentru cele două situații. Iată de ce am folosit termenul „asemănător” în fraza anterioară. Ideal ar fi ca metodele alese să fie diferite ca implementare, dar rezultatul lor să fie cât mai apropiat; acest lucru trebuie să se facă fără ca elementele esențiale ale gameplay-ului să aibă de suferit (e poate inutil să subliniez din nou acest lucru, dar trebuie să vă amintesc că, de fapt, principalul scop al scalabilității este să păstreze intact gameplay-ul și să ajute la reprezentarea unei lumi a jocului cât mai coerentă atât pe sistemele „de top” cât și pe cele mai slabe).

Să presupunem că, pentru un sistem dotat cu accelerare 3D, luminile jocului vor fi dinamice și se vor calcula umbrele în timp real ale tuturor obiectelor și personajelor. Pentru un sistem mai slab, luminile nu vor mai fi dinamice, iar umbrele vor fi implementate prin lightmaps. Evident că diferența grafică dintre cele două sisteme va fi mare, dar jocul va putea fi jucat pe ambele computere.

Iată o scurtă trecere în revistă a câtorva metode care pot fi folosite pentru implementarea luminilor, în funcție de puterea de calcul a sistemului de care dispunem: iluminarea hardware, care folosește capacitățile plăcilor grafice acceleratoare 3D; simularea luminii prin aplicarea unor texturi a căror poziție și intensitate sunt calculate în timp real; simularea luminii prin texturi precalculate și texturi ale căror coordonate se schimbă în timp real.

Pentru reprezentarea umbrelor există de asemenea o serie de metode, mai mult sau mai puțin realiste. Cea mai simplă este folosirea unor texturi de dimensiune și formă fixă, care vor fi afișate întotdeauna sub obiectul care ar trebui sa aibă umbră. Alte metode, ceva mai realiste, ar fi folosirea unor texturi dinamice (seturi de texturi care să aproximeze umbra unui obiect în mișcare), folosirea proiecției obiectului (care este „aplatizat” pe sol, poligoanele astfel obținute fiind texturate cu o textură întunecată) sau folosirea posibilităților plăcilor acceleratoare 3D (este versiunea cea mai realista, prin care se generează volume de umbra – corpuri calculate în funcție de poziția obiectului umbrit și a sursei de lumină – a căror intersecție cu celelalte obiecte din lumea jocului determină poziția și intensitatea umbrei).

4.2. Scalarea efectelor speciale

Efectele speciale sunt unele din cele mai atrăgătoare elemente ale jocurilor. Există jocuri care au câștigat enorm datorită efectelor speciale (*Incoming*, de exemplu), acest capitol ajutând jucătorii să treacă cu vederea unele lipsuri ale jocului.

Cea mai simplă metodă de scalare a efectelor speciale este pur și simplu desființarea acestora. Dacă jucătorul are o mașină slabă, ei bine, poate să tragă cu bazooka în clădiri cât vrea – tot n-o să vadă nici o explozie.

Evident, această metodă e puțin prea „radicală”. Și pentru efecte, ca și pentru elementele jocului, se poate construi o ierarhie a importanței lor. Astfel, pe un sistem puternic, impactul rachetei lansate de jucător va declanșa o explozie care va arunca schije de jur împrejur; după impact, solul sau peretele lovit va păstra urma exploziei și va fumega. În funcție de puterea de calcul a sistemului, se pot elimina unele din efecte (fumul, schijele) sau calitatea lor grafică (se vor folosi texturi mai mici sau un număr mai mic de poligoane pentru a simula exploziile).

4.3. Scalarea animațiilor

Dacă pentru personaje am descris deja câteva metode de scalare a









modelelor 3D, animațiile ridică o serie de probleme suplimentare, legate de modul de implementare a animației în joc.

Cea mai simplă metodă de animație 3D este stocarea unei serii de modele care să reprezinte personajul în timp ce efectuează o anumită acțiune (de exemplu, când merge).

Este clar că această metodă are o mulțime de dezavantaje.

În primul rând, cantitatea de muncă necesară. Fiecare acțiune a jucătorului trebuie prevăzută și pentru fiecare trebuie creată animația respectivă. În plus, existența a două animații distincte (de exemplu, o animație pentru mers și alta pentru săritură) nu permite construcția automată a acțiunii compuse (trebuie să creăm o animație suplimentară pentru săritură din alergare).

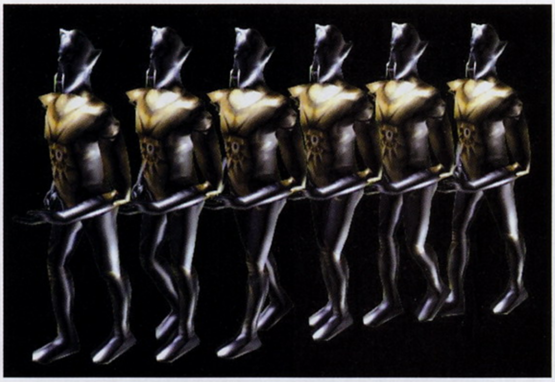
În al doilea rând, animațiile astfel stocate sunt gândite pentru a fi afișate la un anumit număr de cadre pe secundă. Să zicem că un personaj are o animație de mișcare care se întinde pe zece cadre (un pas durează zece cadre). Dacă jocul va fi rulat pe o mașină puternică, în stare să calculeze 70 de cadre pe secundă, animația personajului îl va aminti pe Charlot cel din filmele mute; în schimb, pe o mașină slabă, capabilă de numai 15 cadre pe secundă, personajul se va deplasa cu încetinitorul.

O altă metodă de animație este cea bazată pe „oase". Oasele sunt reprezentări simplificate ale elementelor de bază ale unui model; animațiile modelului sunt stocate ca animații ale oaselor, care influențează pe baza unui algoritm deformările modelului.

Scalarea unei animații se bazează pe o tehnica asemănătoare, indiferent de tipul de animație folosit. Această tehnică poarta numele de interpolare a cadrelor.

În funcție de numărul de cadre/secundă care poate fi obținut, animația se va modifica real time, astfel încât durata totala a acesteia să fie aceeași. De exemplu, dacă animația a fost creată pentru 24 de cadre/secundă și computerul respectiv poate randa 70 de cadre/secundă, se vor insera prin interpolare noi poziții în cadrul animației. Dacă sistemul respectiv nu poate randa decât 16 cadre/secundă, se vor elimina unele din cadrele animației.

Putem vedea acum că un avantaj important al metodei bazate pe oase este că permite o interpolare mai ușoară a diferitelor cadre ale



animației (calculele se efectuează asupra unui număr mult redus de puncte).

5. Determinarea amplitudinii scalării

Este foarte important să alegem corect metoda prin care se va determina amplitudinea scalarii, adică numărul de elemente ale jocului care vor fi scalate sau la care se va renunța pentru a permite rularea jocului la parametrii maximi pe care îi permit caracteristicile computerului respectiv. Există patru posibilități:

5.1. Configurarea scalării - de către utilizator

În acest caz, jucătorul este cel care poate modifica variabilele de scalare, încercând diverse configurații, în funcție de preferințele sale. Este cea mai ușor de implementat. Pe de altă parte, deși îi permite jucătorului să intervină în acest proces și să aibă controlul total asupra aspectului jocului, mulțimea de parametri asupra căruia va trebui să intervină poate fi uneori prea mare pentru un jucător începător și poate ajunge să plictisească sau să zăpăcească și pe jucătorii cu experiență.

5.2. Configurarea scalării - în momentul instalării jocului

În această situație, imediat după instalarea jocului, programul de instalare va efectua o serie de teste asupra configurației computerului, comparând rezultatele cu o grilă de configurații sau cu o serie de limite individuale ale componentelor. În funcție de rezultate se va stabili amplitudinea scalării și numărul de elemente ale jocului la care se va renunța. Principalul dezavantaj al acestei metode este că după instalare pot exista modificări ale configurației care să invalideze rezultatele obținute.

5.3. Configurarea scalării - înainte de începerea jocului propriu-zis

De această dată, testele de performanță vor fi realizate înainte de lansarea jocului propriu-zis. Sărind peste problema nivelului de relevanță al testelor, adevărata problemă ridicată de acest tip de configurare este mărirea importantă și nejustificată a timpului de așteptare până la începerea jocului.

5.4. Configurarea scalării - în timpul jocului

Această metodă este poate cea mai bună, deoarece permite introducerea în joc a unor elemente suplimentare în funcție de caracteristicile speciale ale nivelelor jocului. De exemplu, dacă implementarea gunoaielor zburate de vânt și a ferestrei care se zbate din exemplul nostru inițial nu se poate face într-o zonă intens populată, în schimb, atunci când jucătorul străbate o zonă pustie asemenea elemente pot fi introduse.

Cu alte cuvinte, scalarea real time a jocului presupune reducerea nivelului și numărului detaliilor în zonele CPU intensive (cum ar fi zonele de luptă, unde jucătorul oricum n-are timp să studieze cerul sau să admire modul în care se rostogolește o frunză pe jos) și creșterea lor în zonele mai lipsite de acțiune.

Cea mai bună soluție o constituie un hibrid: trebuie lăsată jucătorului posibilitatea să-și configureze jocul, dar se pot adăuga în mod automat elemente care să îmbogățească atmosfera jocului acolo unde acest lucru este posibil.

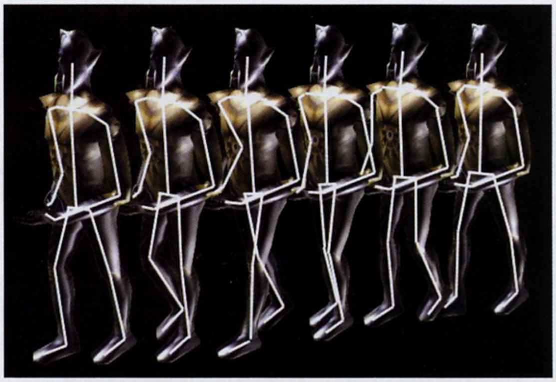
6. Punctul pe i

Una peste cealaltă, scalabilitatea ridică unele întrebări la care numai voi, jucătorii, puteți răspunde. Este oare mai important să te poți juca un joc, chiar dacă nu te poți bucura de toate efectele speciale și de toate elementele de atmosfera suplimentare pe care acesta le include?

Cu alte cuvinte, ați prefera să puteți juca un joc și pe computerul vostru, cu putere de calcul medie, chiar dacă nu veți vedea unele dintre exploziile superbe sau jocurile de lumina pe care le pot admira cei care au sisteme mai puternice? Sau ați strânge din dinți și v-ați apuca să economisiți pentru a va putea rula jocul la parametrii maximi pe care acesta îi oferă? Ce este, deci, mai important: jocul în sine, gameplay-ul, sau efectele speciale și grafica trăznet? (Eterna întrebare a unui producător.)

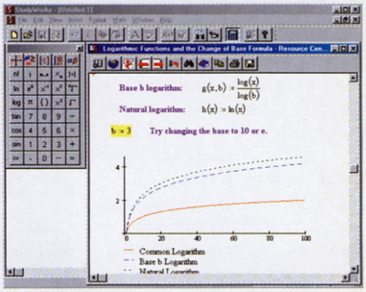
După cum se vede, a face un joc nu este atât de simplu și chiar dacă se pornește în urma unei pasiuni sau impuls de moment, cu timpul ne vom lovi capul de pragul de sus.

Claude



Studyworks! Mathematics

Eeee, ce atâtea jocuri ... Ia treceți voi la învățat!



Deși oarecum exotic în rubrica de față, iată că CD-ul despre care veți afla din aceste rânduri este destinat învățării matematicii. **Studyworks! Mathematics** se adresează celor care doresc să își organizeze cunoștințele de matematică, pe baze simple și foarte ușor de memorat.

De fapt, trebuie să remarc deosebita simplitate a prezentării teoriei, care este structurată pe opt domenii: Algebra I, Algebra II, Geometry, Trigonometry, Precalculus, Calculus, Statistics, Business Math. Fiecare dintre acestea este abordat strict sub aspect practic, cu atâtea definiții câte sunt absolut necesare pentru a înțelege baza, miezul esențial al prezentării. Care este reprezentat de formule de calcul utile pentru majoritatea problemelor elementare ce se întâlnesc din școală și până în liceu.

Deci, totul este la nivel elementar, iar formulele sunt date „as it is", adică fără nici un fel de fundamentare teoretică elaborată, fără nici un fel de demonstrație sau explicație mai în adâncime și eventual în corelație cu restul materiei parcurse. De altfel, și problemele prezentate ca exemple sau cele date spre exercițiu demonstrează o abordare strict pragmatică, ce urmărește obținerea unor aptitudini aplicative orientate spre situații reale.

Pe lângă prezentarea elementelor de teorie precum și a problemelor, **Studyworks! Mathematics** oferă un editor de text matematic de calitate medie, precum și un mic editor de grafice. Alături de toate acestea, o legătură prin Internet cu site-ul dedicat utilizatorilor acestui program vă poate asigura comunicarea cu alții asemenea din întreaga lume, pentru un eventual schimb de probleme, grafice, rezolvări. Recomand deci **Studyworks! Mathematics** tuturor acelora care doresc să cunoască și să perceapă matematica de școală și colegiu în maniera în care se face acest lucru în unele țări occidentale și în Statele Unite.

Marius Ghinea

Date tehnice

Producător: MathSoft
Ofertant: Romsym Data
Tel: 01-3231431
Fax: 01-2316766

Compton's 3D World Atlas Deluxe

Încă un atlas geografic virtual. Ce aduce acesta în plus?



Întrebarea de mai sus nu este gratuită. Nici măcar retorică. Pentru că piața multimedia este generoasă în ceea ce privește tipul acesta de programe multimedia. *Compton's 3D World Atlas Deluxe*, publicat de **The Learning Company**, pare totuși să se reliefeze într-un context de gen aglomerat. Cu câteva observații, însă.

Baza vizuală a *Compton's 3D World Atlas Deluxe* o constituie o reprezentare virtuală 3D a Pământului, alcătuită din imagini obținute prin fotografii din satelit. Această reprezentare poate fi rotită după toate axele, astfel încât accesul vizual la orice punct al Terrei nu constituie o problemă. Se poate mări imaginea, dar această funcție de zoom este totuși limitată, din păcate nu există posibilitatea intrării „în amănunte" vizuale. Totul este văzut în ansamblu, și ca exemplu vă voi spune că nivelul maxim de zoom cuprindea România și câte puțin din țările vecine și pretine. Numai că, acest nivel general de survol al Terrei se reflectă și în datele ce ne sunt oferite de hartă. Adică, doar câteva orașe mari din fiecare țară, râurile reprezentate sunt doar cele foarte mari (și nu toate sunt numite), munții practic nu au nume (de la noi din țară exista numai Pietrosul, fără precizarea că este al Rodnei) șamd.



Nu aș spune că pachetul *Compton's 3D World Atlas Deluxe* este lacunar. Cel mult aș zice că trădează o tendință de globalizare, ce eludează amănuntul local. Și care, în plus, ușurează efortul intelectual al unui american (inocent exemplu) de a înțelege de ce nu se poate spune că Statele Unite „este rotund".

Până la urmă, recomand *Compton's 3D World Atlas Deluxe* ca supliment, ca adjuvant în culturalizarea geografică a copiilor, deoarece, pe lângă hărți și statistici, conține o excelentă prezentare a aspectelor tectonice, climatice și de evoluție a populației. În plus, multe secvențe video prezintă inspirat concepte conexe ecologiei, inclusiv protecția animalelor sau reciclarea materialelor.

Marius Ghinea

Date tehnice

Producător: The Learning Company
Distribuitor: The Learning Company
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351

Sonic Foundry Acid Music 2.0

Fără bătăi de cap, cu puțin ACID, muzica se poate face și foarte ușor.

A face muzică înseamnă pentru mulți dintre voi să aduni o mulțime de mogâlde negre greu descifrabile, așezate de-a valma pe cinci linii paralele de le zice portativ în limba muzică. Ce se dovedește deseori mult prea străină și greu descifrabilă, astfel încât, cu tot talentul de care ați putea da dovadă, valma de mai sus nu se devălmășește într-o ordine ușor de priceput și folosit - „un rând de ceapă, un rând de cartofi, un rând de țelină ...". Și atunci, ce să-ți mai rămână de făcut dacă nu le ai și nu le ai cu compunerea muzicii, și poate că ți-e și cam lene să te arunci în profunzimile teoretice și practice ale acestui domeniu? Simplu, iei de la alții.

Bucle, bucluțe și buclișoare

Să lăsăm „l"-urile din subtitlu acolo unde se află și să trecem la lucruri, hai să zicem, serioase. Este plină lumea de dincolo de granița noastră de Vest, cu CD-uri pe care se află colecții mari de fișiere .wav ce conțin un singur lucru - bucle. Sau „loops", mai pe limba lor originală. Acestea sunt fișiere de sunet ce conțin o mică bucată muzicală, ce poate fi reluată în buclă, adică repetată, la infinit, pentru a servi la alcătuirea unei piese muzicale. Spre exemplu, într-un astfel de loop se poate afla o singură măsură dintr-un ritm de tobe, sau o frază de bas, de sintetizator, de chitară. Evident, o asemenea bucățică muzicală poate să se întindă pe durata mai multor măsuri muzicale, sau poate conține chiar un solo de instrument. Depinde numai de utilizator felul în care aceste loop-uri vor fi combinate, suprapuse și mixate. Hm, tocmai am spus o prostie.

Și soft-ul contează!

He, he, uitasem că, pentru asamblarea loop-urilor într-o piesă muzicală, este necesar și un program cu care să faci acest lucru. Și, pentru că s-a găsit o firmă românească vrednică a intra în relații cu Sonic Foundry, unul din cei mai tari producători mondiali de software dedicat facerii muzicii, iată că vă prezentăm aici un program special conceput pentru realizarea de muzică din loop-uri. Este vorba despre *ACID Music*, în varianta sa cea mai recentă, adică 2.0.

ACID este un program foarte simplu ca interfață și extrem de ușor de utilizat. În jumătatea inferioară a ferestrei principale a programului se află un fel de Explorer, cu care se pot căuta, asculta și încărca loop-urile dorite, de pe HDD sau CD-ROM. Tot în partea de jos, se poate vizualiza loop-ul respectiv, și i se pot stabili anumite proprietăți, cum ar fi numărul de măsuri, sau tonalitatea de bază. De asemenea, se pot marca intervale din loop-ul respectiv, astfel încât să fie folosită, eventual, numai o parte din acesta.

După ce am încărcat loop-ul cu pricina, putem să îl așezăm pe o pistă (track), unde poate fi poziționat și repetat în orice moment al piesei în lucru. Această operațiune este mult ușurată de faptul că în partea de sus a ferestrei pistelor, acestea sunt marcate din măsură muzicală în măsură muzicală, dar există și în partea de jos marcaje ce folosesc de data aceasta la măsurarea piesei în secunde sau în sample-uri, opțional.

Un alt aspect important este acela că se poate modifica lungimea unei bucle fără a schimba și înălțimea sunetului conținut. Ceea ce este foarte util, atunci când vrei să faci o piesă într-un alt tempo decât cel al unora din loop-urile folosite. Tot așa, dacă vrei să faci o piesă într-o altă tonalitate decât a unui loop, acesta poate fi urcat sau coborât față de tonalitatea de bază, fără a modifica tempo-ul loop-ului.

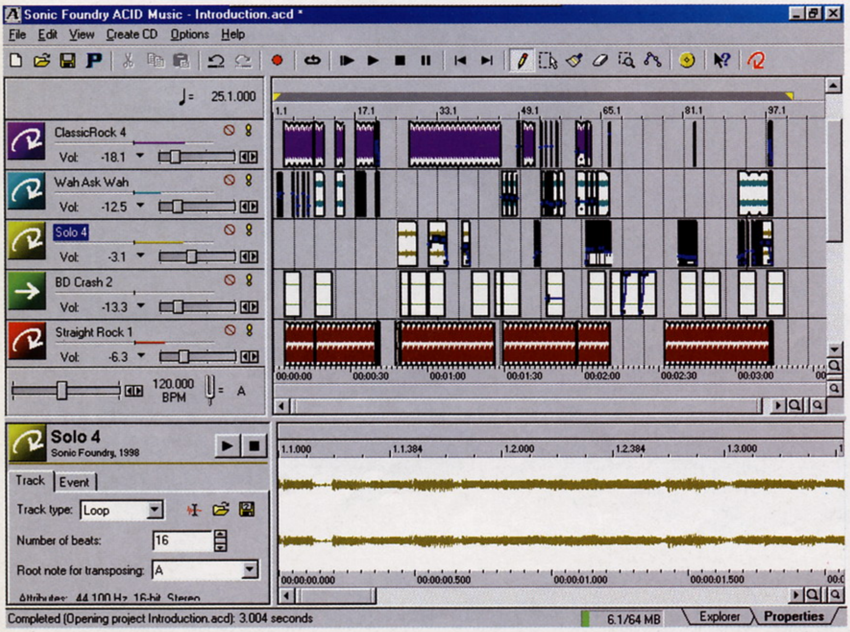
În mai multe variante

Sonic Foundry ACID 2.0 este oferit în mai multe versiuni, în funcție de necesitățile utilizatorului. Cel mai bogat în funcții dintre pachetele *ACID* este cel numit *ACID MUSIC*, și care are în plus față de celelalte posibilitatea de a aplica efecte audio pe piste (reverb, flanger, distortion, chorus, delay, EQ), precum și un utilitar de ardere a CD-urilor audio, cu conținutul pieselor lucrate în *ACID MUSIC*.

Absolut fiecare pachet *ACID* conține, pe lângă CD-ul pe care se află programul în sine, încă un CD pe care veți găsi 600 de loop-uri create în stilul abordat de pachetul respectiv. Există un *ACID Hip-Hop 2.0*, există un *ACID Dj 2.0* șamd. Toate aceste versiuni ce cuprind un singur stil de muzică fac parte din seria *ACID STYLE*. Atât *ACID MUSIC*, cât și *ACID STYLE* oferă posibilitatea salvării pieselor muzicale în format MP3.

Sonic Foundry, ale cărei produse sunt acum distribuite și la noi în țară, pune la dispoziția utilizatorilor o colecție uriașă de CD-uri ce conțin loop-uri, pentru o multitudine de stiluri și maniere muzicale. Cu astfel de CD-uri și cu un program atât de simplu și ușor de folosit ca *ACID*, numai cu puțin efort și azi - mâine vă vedeți la TV sau vă auziți la radio. Cine știe?

Marius Ghinea



Date tehnice

Producător: Sonic Foundry
Ofertant: Romsym Data
Tel: 01-3231431
Fax: 01-2316766



Atenție! Acest „strategy guide" conține „spoilers", cum le intitulează anglo-americanii! Adică, „indicații prețioase" care vor strica din atractivitatea și jucabilitatea acestui titlu!



Există controverse în acest joc, de genul „...cum să trimiți un soldat la luptă cu numai 18 gloanțe", sau „... de ce trage cu pistolul numai pe direcții perpendiculare iar cu pușca poate și la 45 de grade?", totuși este un titlu care m-a uns la suflet. Ceea ce m-a atras la *Gorky 17* este modul de luptă turn-based și cel de explorare. *Odium* sau *Gorky 17* sunt unul și același joc, numai că la americani a luat numele de *Odium*, de ce, nu mă întrebați pe mine, că nici eu nu știu, probabil motive de strategie de piață!

Modul de luptă vi se va părea la început un pic bizar, dar vă veți obișnui cu el. Încercați să anticipați modul de atac al adversarului și să vă folosiți de obiectele de pe terenul de luptă!

Chiar la început vă veți întâlni cu Dobrovsky și aveți grijă să nu-i dați prea multe obiecte în inventory că va „zbura" cu ele. La fel și cu Medusa! Să nu spuneți că nu v-am zis!

Strategie

Verificați toate cutiile pe care le găsiți și să știți că merită lupta pentru a obține acele „goodies" care se află în ele. Nu cred că strică nimănui niște rachete în plus sau mai multe „healing items"!

Nu încercați să-i specializați pe toți în fiecare armă, și folosiți armele albe cât de mult posibil, economisind astfel muniție. Folosiți muniția cea mai indicată pentru fiecare tip de armură! Un exemplu elocvent este pistolul, care lovește mai eficient un adversar echipat cu Light Armor decât cu Medium Armor ca să nu mai vorbesc de unul dotat cu Heavy Armor, pe care abia dacă-l zgârie. Există muniția de Shotgun sau chiar grenada, ambele putând fi folosite cu succes împotriva adver-



Nume	Armură	HP	Invulnerabilitate	Vulnerabilitate	OBS
Hound	L	40			
Jet Elmer	M	100	F,E	T	rachete explozive
Garcia	M	60		F	
Lilith	M	70	T	F	
Pain God	L	50	F		
Medusa	M	120	T	F	
Lucy	M	100	T	F	
Guard (BOSS)	H	350	T		atacă cu T
Puppet (BOSS)	H	450	F	T	
Needle	M	70	E	F	atacă cu T
Squeaker	H	110	T,P	F	atacă în arc
Reverend Insect	H	80	T,F,E,R	P	face freeze
Sister of Mercy	H	120	F	P	rechete explozive
Cripple (BOSS)	M	400	P,T	F,R	2 focuri pe tură
Messiah	M	170	R,F,T		agăþat de perete
Incubus	H	150	T,E	R,F	2 focuri pe tură
Harvester	H	100	T		
Invizibili	M	50	F,E,T		atacă cu Poison
Mutated Dobrovsky (BOSS)	H	500		T	

Legendă: F - foc; T - tranchilizante; E - energie; R - freezing; P - poison







sarilor „really creepy!”. Când atacați de aproape cu un personaj, nu uitați să-i acoperiți retragerea și să-i dați cea mai bună armură, pentru că de multe ori va avea nevoie de ea. Ah, și să nu uit, ar fi bine să-l împovărați și cu ceva „healing items”! Ultima sugestie și cea mai importantă: SALVAȚI de cât mai multe ori!

Din puțul gândirii...

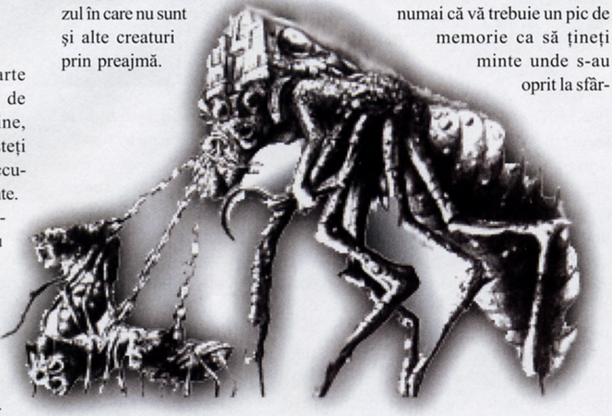
Partea de RPG este foarte puțin prezentă, iar opțiunile de upgrade sunt extrem de puține, totuși, vă sfătuiesc să le creșteți caracteristicile de health și accuracy, care sunt cele mai importante.

Pe Joan McFadden (doctorița cu Healing Skill +15%) nu puteți să o salvați când veți fi atacați de invizibili (la ieșirea din muzeu), deci este de preferat să-i luați tot din inventory înainte de a ieși din muzeu! Rezervele de healing (medical supplies) trebuie divizate între toți membri. Atâta timp cât o aveți în grup folosiți-o pe ea la Healing, ca să profitați de avantajul dat de skill-ul ei! Din câte am observat, healing supplies cam lipsesc din joc, nu muniția.

Cel mai comic personaj este Medusa, pe care îl găsești în muzeu și te va ajuta o bună bucată din joc, după care virusul îl transformă și devine ostil, la acel moment debitând fraze de genul „... ride the snake” din repertoriul celebrei formații The Doors sau „...Bela Lugosi is dead”, toate acestea dau un pic de sare și piper jocului.

Principiul luptei este următorul: nu atacați toți dușmanii deodată, concentrați-vă asupra unuia singur, (sau doi) și niciodată nu vă lăsați spatele descoperit, mai ales în luptele când aveți pe cineva de protejat.

Când vă veți lupta cu un (boss-monster), concentrați-vă asupra lui în cazul în care nu sunt și alte creaturi prin preajmă.



Boss-Monsters

În muzeu folosiți-vă de cutiile care blochează vederea monștrilor pentru a-i atrage mai aproape de personajele voastre, iar pe Guard abordați-l cu grijă, nu face el prea mult damagek, dar lovește cu tranchilizante și nu cred că vă prinde prea bine să stați cu un personaj blocat timp de trei ture!

Cutiile sunt esențiale în înfruntarea cu Messiah (în hotel), pe care trebuie să-l înconjurați cu toate cutiile din aria de luptă și să-l atacați numai cu arme albe, la celelalte el fiind imun!

Ultimul „monstru” (Mutated Dobrovsky) este extrem de ușor de omorât mai ales că nu rezistă la tranchilizante.

Avansați cu oricare din personaje și ar trebui să puteți să-l tranchilizați cu pistolul. După care vă apropiați de el și începeți să trageți cu orice credeți de cuviință, deoarece este ultimul.

Deci, am terminat cu Boss Monsters (cel puțin cei care o să vă dea cât de cât de furcă sau lopată!), să trec mai departe la câțiva „monștrișori” extrem de plăcuți. „Invizibilii” sunt foarte ușor de omorât, numai că vă trebuie un pic de memorie ca să țineți minte unde s-au oprit la sfârșitul turei lor. Dacă nu țineți minte poziția lor exactă, nici o problemă, există lansatorul de rachetă sau grenada care fac „area damage”. „Pain god”, deși au o definiție înfricoșătoare, numai „god” nu sunt, fiind foarte receptivi la „pain”. Nici „squeakers” nu sunt de neglijat având în vedere că atacă în arc, sunt destul de rezistenți, au armură „heavy”, deci mare atenție când aveți de-a face cu ei! „Reverend insect” sunt pe departe cele mai „rele” din punctul de vedere că au foarte multe invulnerabilități. La un moment dat veți avea o întâlnire de gradul X cu niște „incubus” și „reverend insect”! A început și lupta, am crezut-o cea mai grea din toate, dar, curând, am fost foarte dezamăgit de AI-ul „incubușitorilor” care au cam bușit-o (toate grenadele cu care au tras le-am folosit în folosul meu și am omorât reverenzii)! Știu că ultimele propoziții v-au lăsat un pic „în ceață”, dar, credeți-mă, o să vă prindă bine sfaturile mele, având în vedere că am pățit-o și eu!

Și cum spunie amierikanii: „In K'shu WE trust!!!” Gud lac äv consiäns!

ATENȚIE! Sfârșit extrem de sec! Mă așteptam să îmi arate și mie marele secret pentru care m-am luptat atâta dar... nici vorbă! Poate o să ne arate de la ce am salvat omenirea în *Gorky 17* - Second coming! Cine știe, poate...!

K'shu - Gorky'ashu





Creative Labs GeForce 256 Annihilator Pro

Iată un accelerator 2D/3D de calitate, care foloseşte ultimul chipset de la NVIDIA, GeForce256. Arhitectura sa inovativă combină tehnologia Transforming & Lighting cu un engine de randare care realizează performanţe deosebite.

Controller-ul grafic de la **Creative Labs**, mai exact pipeline-ul de randare este capabil să furnizeze patru pixeli pe ciclu. Producătorii de jocuri pot beneficia de efectele speciale, cum ar fi multi-texturarea, efectul de bump mapping pentru îmbunătăţirea suprafeţelor dure sau efectul de environmental mapping, care conferă obiectelor proprietăţi reflective. De asemenea, ei pot beneficia de avantajul unei filtrări anizotrope împreună cu un antialiasing pe întreaga scenă pentru a crea imagini realiste care rivalizează cu staţiile grafice mult mai scumpe.

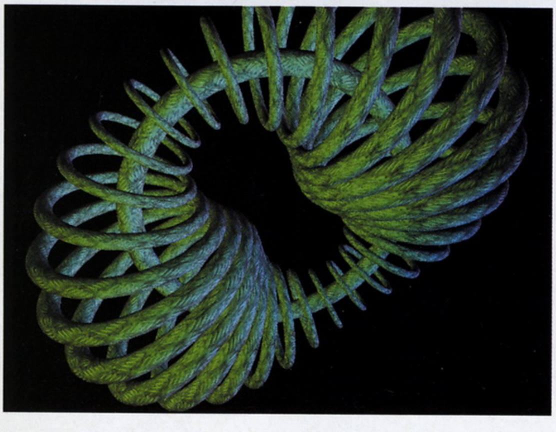
Trăsătura care propulsează această placă video în faţa multor plăci nu este filtrarea anizotropă şi nici compresia texturilor, deşi acest cip poate să realizeze toate aceste lucruri într-o manieră foarte bună. Ceea ce este deosebit la GeForce256 faţă de celelalte acceleratoare este faptul că este un GPU (Graphics Processing Unit). Astfel, este prima placă video care preia asupra sa toată procesarea 3D. Pentru a înţelege procesul, este important să ştiţi ce anume este pipeline-ul grafic 3D. Există patru secţiuni în pipeline şi fiecare din ele este crucială în crearea mediilor 3D realistice.

Prima secţiune este numită „transforming" şi este definită ca fiind porţiunea din pipeline care converteşte datele 3D de la un cadru de referinţă la un nou cadru de referinţă. Sistemul trebuie să transforme datele pentru a furniza cadrul curent înainte să treacă la următorii trei paşi. Fiecare obiect care este afişat (unele din ele nici nu sunt afişate) trebuie să fie transformat de fiecare dată când scena este reproiectată.

A doua secţiune este denumită „lighting" şi este opţională în pipeline-ul 3D, deşi produce un impact vizual mare. Efectele de iluminare sunt esenţiale pentru a produce un efect realistic al scenei şi pentru a conferi imaginilor randate o adâncime mai mare. De fapt, acest efect constă în aplicarea a până la opt surse de lumină în scenă şi construirea ariilor iluminate, a umbrelor etc.

A treia secţiune este numită „triangle setup", termen care s-a tot modificat de-a lungul apariţiei noilor plăci video. În ciuda acestui fapt, multă lume nu prea ştie semnificaţia lui. „Motorul" de triangle setup este un coprocesor matematic, care primeşte datele şi calculează toţi parametrii necesari motorului de randare. Acest ciclu „setează" practic triunghiurile pentru procesul de randare.





Ultima secţiune, randarea, este procesul care alege a culoarea potrivită pentru fiecare pixel ce va apărea pe ecran. Pe lângă culoare, motorul de randare trebuie să mai ia în considerare culoarea şi direcţia luminii care atinge obiectele, cazul în care obiectul este translucid şi modul în care textura este aplicată pe acesta.

Majoritatea plăcilor video actuale se ocupă numai cu ultimele două cicluri, „aranjarea triunghiurilor" şi randarea. Primele două cicluri ale pipeline-ului sunt de obicei calculate de procesorul calculatorului. Din punct de vedere al intensităţii operaţiilor matematice se poate spune că aproape majoritatea procesoarelor nu realizează o muncă satisfăcătoare, cu excepţia celor de ultimă generaţie. În acest fel gamerii sunt obligaţi să facă numeroase upgrade-uri pentru a obţine procesoare din ce în ce mai noi şi mai rapide. Iată motivul pentru care nu există jocuri de calculator pe piaţă capabile să furnizeze o rată de un milion de poligoane pe secundă, ca să nu mai vorbim de şase sau opt milioane de poligoane, de care sunt capabile plăcile video din generaţii mai noi.

Creative Labs GeForce 256 Annihilator Pro prezintă un foarte mare avantaj pentru că are incorporat acest engine de Transforming & Lighting (implementat software în DirectX 7), iar rezultatul este că rata cadrelor nu mai este atât de mult dependentă de viteza procesorului. Puteţi avea un Pentium II la 266 MHz sau un Athlon la 650 MHz, însă în majoritatea cazurilor numărul de frame pe secundă va rămâne constant. Nu înseamnă că nu aveţi nevoie de un procesor rapid pentru că, în ciuda faptului că acesta nu mai este încărcat cu operaţii geometrice, producătorii de jocuri se vor concentra să „îl pună la lucru" cu alte operaţiuni, cum ar fi un AI (artifficial intelligence) avansat sau nivele mai mari, din care acesta va trebui să selecteze ce îi va trimite plăcii grafice. Deoarece engine-ul de Transforming & Lighting al plăcii este proiectat să calculeze numai acele rutine matematice care sunt folosite de jocurile 3D, şi nu alte operaţiuni asemănătoare celor efectuate de procesorului calculatorului, putem spera o îmbunătăţire substanţială a graficii în jocurile generaţiilor viitoare, eventual putem spera la o apropiere de realitatea filmelor de la Hollywood, deşi mai este destul de mult până acolo.

Un lucru foarte important este memoria de tip DDRAM (Double Data Ram), acest accelerator fiind echipat cu un total de 32 MB. Îmbunătăţiri semnificative sunt remarcate în cadrul rezoluţiilor mari

cu o adâncime de 32 biți, unde sunt necesare operații intensive cu memoria și unde se observă diferența între plăcile cu DDRAM și cele cu SDRAM. Datorită acestui tip de memorie se execută simultan atât operațiuni de scriere cât și de citire. Astfel se poate ajunge la o rezoluție înaltă fără a pierde din viteză. Din păcate, acceleratoarele care sunt echipate cu acest tip de memorie costă aproximativ cu 50-60 USD mai mult decât predecesoarele lor cu memorie de tip SDRAM.

Ratele de refresh sunt și ele destul de impresionante, astfel într-o rezoluție de 640 x 480 x 16 bit pot atinge 240 Hz. Rezoluția maximă suportată este de 2048 x 1536 x 16 la o adâncime de culoare de 32 bit.

Alte trăsături tehnice generale ale plăcii ar mai fi: 480 milioane de pixeli/secundă, 4,8 GB/secundă lățime totală de bandă a memoriei, accelerare video pentru Directhow, MPEG-1, MPEG-2 și Indeo; trebuie amintit și RAMDAC-ul de 350 MHz care asigură rate de reîmprospătare verticală de peste 200 Hz.

Manualul este destul de gros și conține o mulțime de informații despre placă și procesele de instalare și configurare, iar alături pot fi găsite și patru CD-uri. Pachetul este însoțit de jocurile *Rollcage, Alien vs Predator* și *Need for Speed High Stakes*, iar pentru cei care au un DVD este inclus programul Intervideo WinDVD, program capabil să se folosească de facilitatea Motion Compensation disponibilă pe placă.

Testele propriu-zise s-au efectuat pe un sistem cu un procesor Pentium III cu o frecvență de 500 MHz. Placa de bază de test a fost o MSI MS6163 cu chipset BX și, bineînțeles, Front Side Bus de 100 MHZ, iar pe aceasta au fost instalați 64 MB de memorie PC 100. Pentru a testa acceleratorul de la Creative Labs s-a folosit 3Dmark 99 Max care a afișat în final un indice de 4253. Dat fiind faptul că 3DMark 99 Max nu se folosește de capabilitățile Transform and Lighting, am testat și cu 3DMark 2000 Pro, scorul obținut fiind de 3571.

Am continuat cu Half-Life, placa fiind setată la o rezoluție de 800 x 600. În demo-ul mine1.dem s-au obținut 20,675 fps (cadre pe secundă), iar în mine2.dem s-au obținut 10,740 fps. La o rezoluție de 1024 x 768 mine1.dem a afișat 20,517 fps, iar mine2.dem 10,173 fps. Dat fiind faptul că *Half-Life* nu folosește T&L și că se poate observa că scăderea fps-ului de la o rezoluție la alta este foarte mică, putem spune că intervine și o limitare de procesor. Probabil că dacă jocul ar fi folosit T&L, situația ar fi fost cu totul alta.

Următorul joc a fost *Quake III Test v.1.08* unde într-o rezoluție de 800 x 600 cu 16 biți de culoare GeForce a reușit în timedemo1 o performanță de 79,8 fps, iar la rezoluția de 1024 x 768 x 32 bit cu toate setările grafice la maxim a „scos" 60,1 fps.

Sună impresionant, nu? Mulți producători de jocuri sunt de părere că această nouă placă le va permite să realizeze multe din lucrurile la care visau. Folosind Transforming & Lighting, se eliberează o mare parte din munca procesorului, care va fi astfel atribuită altor funcții, totul pentru o apropiere cât mai mare de realitate.

Din păcate, această putere de calcul nu va fi folosită de toate jocurile care urmează să apară în scurt timp. Beneficiază de ea numai acele jocuri care vor fi programate să folosească acest engine. O altă alternativă a producătorilor ar putea fi patch-urile care se pot aplica jocurilor pentru a „activa" această trăsătură.

Sperăm ca majoritatea jocurilor viitoare să incorporeze aceste facilități, oferindu-ne senzații noi. Indiferent de acest lucru, plăcile video care au încorporate chipset-uri GeForce 256 vor impune un nou standard al tehnologiei și performanței, de acest lucru beneficiind în special noi, gamerii. Ținând cont de prețul destul de ridicat al plăcilor de acest gen, nu sunt încă tocmai accesibile. Sperăm ca lupta dintre producători și concurență să determine într-un viitor nu prea îndepărtat o scădere semnificativă a prețurilor la aceste componente.

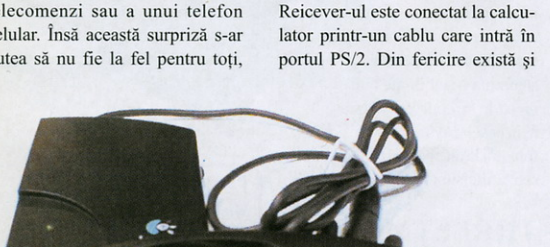
DR WARP

Producător: Creative Labs
Distribuitor: Flamingo Computers
Tel: 01-2225041
Fax: 01-2224934
Preț: 299 USD (fără TVA)

Logitech TrackMan Live!

Iată un Trackman care folosește o tehnologie radio și care se adresează celor care sunt mult prea comozi și nu vor astfel să stea neapărat în fața calculatorului. La prima prindere senzația pe care o resimte utilizatorul este aceea a unei telecomenzi sau a unui telefon celular. Însă această surpriză s-ar putea să nu fie la fel pentru toți, pentru unii poate deveni chiar incomod modul de folosire.

Radiotehnologia digitală folosită este extrem de eficientă. Poți astfel să te plimbi liniștit cu TrackMan-ul prin toată casa, acționând din orice unghi dorit. Reicever-ul este conectat la calculator printr-un cablu care intră în portul PS/2. Din fericire există și un adaptor de 9 pini pentru portul serial.



Producătorii au inclus un kit de instalare reprezentat de două dischete alături de un manual tradus în șase limbi. Sistemele de operare suportate sunt: Windows 3.1, Windows 95 și Windows NT 4.0.

Este necesară o setare privind distanța de lucru, care poate fi de maximum 10 metri. Modul de lucru cu Trackman-ul este din păcate mai puțin obișnuit pentru jucătorii care sunt obișnuiți cu mouse-urile de zi cu zi. În schimb, rezoluția Trackman-ului este foarte bună, cantitatea de mișcare fiind mult redusă. În ceea ce privește binecunoscuta problemă a curățării, acest produs respectă regula, procesul realizându-se ca la orice mouse obișnuit.

Cele trei butoane de pe suprafața sa pot fi atribuite unor diverse comenzi, cum ar fi: AutoScroll, Universal Scroll, HyperJump, CyberJump sau dublu clic. Folosind butonul pentru Universal Scroll se poate face și zoom (panoramare) în documentele de Word.

O problemă interesantă, asupra căreia manualul avertizează ferm este folosirea lui în avion, unde undele radio interferează cu cele ale liniilor aeriene. În concluzie, cei care și-au programat multe zboruri nu se pot folosi în această variantă de el.

În ciuda prețului cam piperat, forma, designul sinuos și calitatea produsului demonstrează încă o dată că Logitech reprezintă o firmă de vârf în domeniul accesoriilor de acest gen, surprinzându-ne cu produsele de ultimă oră.

DR WARP

Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Preț: 114 USD (fără TVA)

Thrustmaster Flight Sim Set

Deşi accesoriile de la Thrustmaster precum Attack Throttle, Elite Rudder Pedals, Top Gun Joystick sunt ambalate individual şi pot fi achiziţionate ca atare, ele formează un sistem complex de periferice în faţa cărora orice gamer care iubeşte simulatoarele de zbor s-ar simţi ca în cockpit-ul unei „păsări de oţel".

THRUSTMASTER ELITE RUDDER PEDALS

Puţini dintre noi ştiu că avioanele şi elicopterele sunt dotate cu pedale. Modul de mişcare al acestora este însă total neobişnuit. Tocmai din acest punct de vedere, accesoriul prezentat de cei de la **Thrustmaster** copiază fidel modul de manevrare al unui aparat de zbor. Acesta se realizează înainte şi înapoi în felul următor: când o pedală se mişcă într-o direcţie, cealaltă realizează o mişcare în sens contrar. Acest lucru nu poate decât să-i bucure pe amatorii dornici de senzaţii cât mai apropiate de realitate în ceea ce priveşte acest gen de simulatoare.

Pedalele sunt confecţionate din plastic şi montate pe o bază gigantică. Aceasta îi conferă stabilitatea şi rezistenţa necesară unor mişcări efectuate cu picioarele. Pedalele propriu-zise prezintă nişte margini care servesc unei fixări cât mai bune a tălpii.

La fel ca la majoritatea produselor **Thrustmaster**, accesoriul prezintă binecunoscutul manual, tradus în şase limbi. care avertizează asupra unor probleme mai puţin obişnuite. În cazul în care mişcarea devine greoaie în timp, se recomandă introducerea unei pelicule de ulei la baza lor, pentru a contracara efectul frecării.

Pedalele pot prezenta incompatibilităţi în anumite jocuri şi de aceea este necesară verificarea suportului tehnic pentru acest gen de probleme. De asemenea nu pot fi folosite ca nişte pedale obişnuite în simulatoarele de maşini neavând funcţii cum ar fi accelerarea sau frânarea.

Cu toate că designul nu este pe măsura celui cu care ne-a obişnuit firma, trebuie să ţinem cont că acest accesoriu este destinat unei folosiri ceva mai brutale, mult mai importantă fiind în acest caz rezistenţa. Dacă sunteţi mari amatori de simulatoare de zbor, acest produs este unul care merită încercat, mai ales în combinaţie cu celelalte accesorii.



THRUSTMASTER TOPGUNJOYSTICK

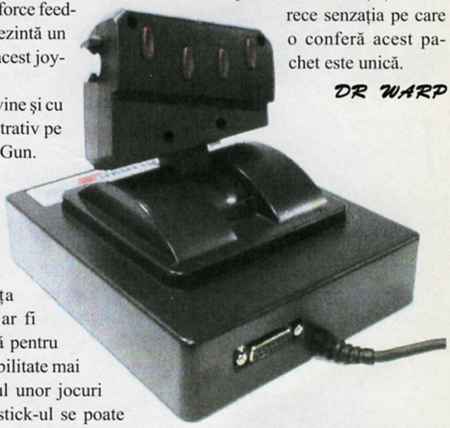
Joystick-ul Top Gun este folosit pentru a controla mişcările avionului. Permite astfel balansarea la stânga sau la dreapta, iar atunci când este acţionat înainte şi înapoi, avionul realizează o mişcare de coborâre sau de urcare.

Joystick-ul are în vârf un hat 4-direcţional. Gripul este confortabil şi se aseamănă foarte mult cu cel al unei manşe de avion. Mânerul este acoperit în diverse locuri cu o textură din plastic, ceea ce amplifică senzaţia de realitate. Pe lângă butonul de tragere mai există încă 3 butoane, care reprezintă un fapt inedit şi care pot fi atribuite diverselor funcţii de zbor: butonul de lângă hat este folosit pentru schimbarea armamentului, cel mijlociu pentru a modificarea ţintelor de radar, iar cel inferior pentru modurile HUD. Mişcarea este lină, însă lipsa force feedback-ului reprezintă un minus pentru acest joystick.



Pachetul vine şi cu un joc demonstrativ pe 2 CD-uri: Top Gun. Instalarea lui este destul de anevoioasă.

Baza este destul de mare însă prezenţa unor ventuze ar fi fost binevenită pentru a garanta o stabilitate mai mare în timpul unor jocuri nervoase. Joystick-ul se poate folosi şi la alte genuri de jocuri unde senzaţiile sunt la fel de intense.



THRUSTMASTER ATTACK THROTTLE

Thrustmaster Attack Throttle este un controller mai puţin obişnuit destinat pentru senzaţii recreative.

Imitând pe cât de mult posibil forma unui throttle original, ai impresia că nu eşti în faţa unui simplu calculator, ci într-un avion de vânătoare. Aceasta se datorează atât formei cât şi grip-ului neobişnuit.

Conceput pentru mâna stângă, nu poate fi folosit decât în această variantă. Este un lucru normal, ţinând seama că mâna dreaptă este destinată folosirii joystick-ului. Throttle-ul prezintă patru butoane, proiectate pentru fiecare deget al mâinii stângi şi un switch care are două poziţii.

CD-ul de instalare prezintă diverse fişiere, denumite script-uri, unde sunt preconfigurate butoanele pentru diverse jocuri.

Ţinând cont de preţul destul de mare, gamerii care sunt dispuşi să cheltuie pentru acest tip de produse pot să o facă liniştiţi, deoarece senzaţia pe care o conferă acest pachet este unică.

DR WARP

Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubi Soft
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766
Preţuri: Elite Rudder Pedals - 55 USD (fără TVA), Top Gun Joystick - 24 USD (fără TVA), Attack Throttle - 43 USD (fără TVA)

Aveți probleme? Noi vi le rezolvăm!

În majoritatea scrisorilor primite, cititorii întreabă unde pot găsi anumite produse hardware și prețul lor. Locul cel mai bun unde puteți găsi toate aceste date sunt la reprezentanțele firmelor de calculatoare din zona voastră. Prețurile variază uneori de la săptămână la săptămână, deci ar fi inutil să spun niște prețuri care, în zona unde locuiți, s-ar putea să difere foarte mult. Cel mai ieftin ar fi să mergeți la sursă. Multe firme achiziționează marfa din București, deci un drum până în capitală ar fi una din soluțiile cele mai bune, mai ales pentru un sistem. Eventual se pot compara prețurile zonale cu cele mai ieftine, cele de la sursă, și se poate trage o concluzie. Pentru cumpărarea unor componente nu este nevoie de un efort așa mare. Ca sfat, încercați pe cât posibil să nu mai achiziționați anumite lucruri de o performanță mai slabă la o diferență de preț de câțiva USD (20-30), pentru că producătorii de jocuri nu iartă nimic și în cel mult un an de la achiziționarea unui sistem, majoritatea din voi veți fi nevoiți să faceți upgrade-uri la cele mai multe componente de bază (procesor, placă grafică, memorie, harddisk).

Vlad din Suceava:

Cum aș putea trece de acel triunghi mic, gri, din centrul ecranului, pe care scrie „ENTER PASSWORD" ?

Dacă ai noroc și sper să îl ai, încearcă să introduci cifrele 589589. Aceasta este o parolă universală pentru unele BIOS-uri mai vechi. Dacă nu funcționează, uită-te în cartea plăcii de bază și caută acolo bine, pentru că există un jumper pentru ștergerea parolei din BIOS. Pur și simplu, nu trebuie decât să deschizi calculatorul și să acționezi. Nu este greu deloc, trebuie numai să îl scoți și să îl pui în același loc.

Stan Gabriel din Giurgiu

De unde aș putea cumpăra un PlayStation?

Încearcă la reprezentanța Sony.

Cât costă o placă video 3D?

Depinde foarte mult de ce anume vrei. Prețurile pentru un accelerator bunicel încep cam de la 100 USD în sus (fără TVA).

Feher Andrei din Baia Mare

Am un Pentium II la 350 MHz, Hdd 8,4 GB. Ce placă video mi-ați recomanda ? Dar de sunet ?

În cazul în care dispui de bani mai mulți îți recomand o placă video Riva TNT 2 Ultra. Din punct de vedere al sunetului poți încerca un SB Live sau Aureal II.

Care placă este mai bună: Voodoo II sau Riva TNT ?

Mai bună este o Riva TNT. Dacă ai intenția să achiziționezi una, cel mai bine ar fi să faci un efort financiar pentru o Riva TNT Ultra.

Petrescu Felix Paul

De ce jocul Quake III nu îmi merge pe calculatorul meu, un PII 350 MHz, Intel 740, 32 MB RAM?

Configurația este în regulă, mai puțin placa video. În mod normal ar trebui să meargă, încearcă să-i schimbi driverele, eventual fă un download la ultimele versiuni. Cu memoria stai cam slăbuț pentru acest joc. Ai grijă să nu pui Swap File-ul fix sau, dacă este, să fie de minim 128 MB. Am întâlnit un caz cu aceeași configurație ca a ta, unde Swap File-ul era fix, la 64 MB. Quake-ul cerea mai multă memorie, aceasta fiind cauza pentru care nu pornea.

Tușer Liviu din Arad

Cât costă un Voodoo 5 ?

Depinde în ce variantă va apărea. Deocamdată prețurile nu sunt exacte. Dar se estimează cam pe la 150-200 USD (fără TVA).

Predator din Râmnicu Vâlcea

Eu am un Pentium la 150 MHz, 16 MB RAM, Hdd 1,08 GB, S3 Virge și vreau să fac un upgrade la un Pentium 233 MHz, 32 MB RAM și un Hdd de 4,3 GB. Cam cât m-ar costa?

Această operațiune de upgrade te-ar costa cam în jurul a 100-120 USD. Depinde de mulți factori, pentru că de la o firmă la alta ți se oferă alte prețuri pe componentele tale. Mai ales că sunt multe firme care nu prea îți oferă mai nimic dacă nu ai cumpărat de la ei. Oricum, caută mult, pentru că este vorba de banii tăi și merită să economisești la acest upgrade cât mai mult. Timp ai destul, mai puțin bani.

Popovici Cosmin din Sinaia

Da, când lansezi HL-ul, îl lansezi sub forma HL.EXE - CONSOLE. După ce ai intrat în joc, activezi consola, după care scrii diversele comenzi pentru cheating.

Șerban Cristian din București

Am un sistem AMD K6 II la o frecvență de 350 MHz, 64 MB RAM, o placă video Intel 740 și un accelerator Voodoo I. Unele jocuri îmi fac probleme.

Majoritatea problemelor despre care mi-ai scris (și pe care nu le-am mai publicat) provin de la placa video, respectiv plăcile video. Încearcă cel mai bine să faci un upgrade la amândouă și să-ți cumperi una mai performantă. Poți încerca o Riva.

Stanciu Mihai din Făgăraș

Am un K6 II la 400 MHz, o placă video ATI Expert '98, 32 MB RAM și un uriaș Hdd de 850 MB. Vreau să-mi schimb Hdd-ul și să-i mai pun 32 MB RAM. Care pas trebuie să-l fac primul, hdd-ul sau memoria ?

Din cauză că ai o placă video destul de bunicică, cred că cel mai indicat ar fi un upgrade la Hdd. Este mult prea mic pentru configurația pe care o ai. Cel mai mic Hdd ar fi unul de 2,1 GB, mod UDMA. Varianta asta ți-am dat-o pentru un Hdd mic de tot. După ce rezolvi problema cu Hdd-ul trebuie să te gândești și la un upgrade la memorie, pentru a echilibra sistemul. Când îți alegi un Hdd, să ai tot timpul în minte un lucru: Hdd este una dintre componentele care va sta cel mai mult la tine în calculator.

Mircea Romeo Marius din Teleorman

Care calculator este mai performant: un AMD K6 II la 350-400 MHz sau un Celeron la 333 MHz ?

Mai performant este un Celeron la 333, adică un Mendochino.

Dintre plăcile video pe care le-ai enumerat ar merita achiziționate Riva Tnt II 128-bit sau un Voodoo 3 3000, iar în ceea ce privește harddisk-urile, cel mai rentabil este IBM-ul de 15,2 GB. Cum singur sper să fi observat, diferența era mică (la preț) între un Quantum Fireball de 8,4 GB și IBM-ul de 15,2 GB !

Ionuț aka Eagle din Oradea

În ceea ce privește problema ta cu Tomb Raider IV, încearcă să copiezi cd-ul pe harddisk și rulează direct Tomb4.exe, fără setup. Am avut și eu o problemă asemănătoare la instalare, adică îmi apărea aceeași eroare ca la tine. Rulând direct fișierul menționat mai sus, am reușit să rezolv problema.

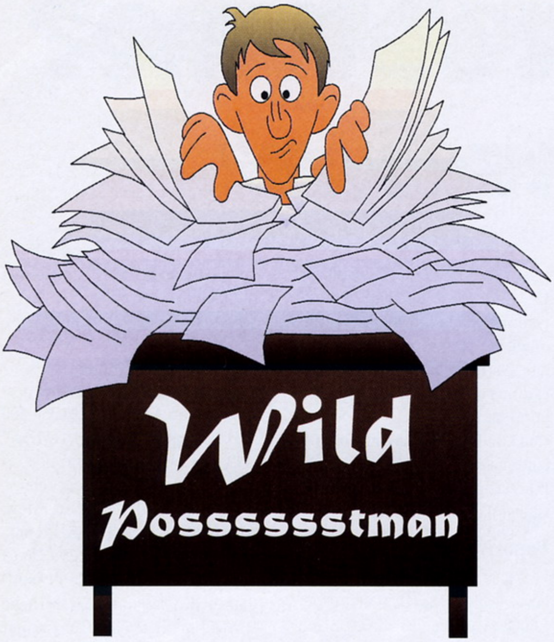
Moise Alin Adrian din București

Ce upgrade îmi sugerați la un P II la 350 MHz, 64 MB RAM, Voodoo II ?

Totul depinde de câți bani ai. În principiu procesorul îți ajunge pentru moment, un upgrade ar merita la placa video (GA 622 cu 32 MB) și nici 128 MB RAM nu cred că ți-ar strica. Ca să ai o configurație „frumoasă" îți trebuie și un SB Live.

Iancu Mircea din Brașov

Merită upgrade-ul de la Cyrix la Mendocino, la 400 MHz. Diferența dintre 400 MHz și 433 MHz nu își justifică banii, mai ales că de cele mai multe ori poți să faci un overclock din BIOS (important este să ai o placă de bază de calitate – Bx). Dintre cele două plăci Gigabyte aș alege-o pe cea cu 32 MB RAM.



Hmm... De data aceasta nu este vorba despre Mike. Numărul de martie îl găsește pe Sneiku' în rolul poștașului de serviciu. După lungi și grele „adulmecări" am reușit să selectez câteva scrisori la care să vă răspund. La fel ca și predecesorul meu, am întâlnit în scrisorile voastre o mulțime de cerințe, pretenții sau doleanțe. În unele cazuri vă pot ajuta, însă trebuie să înțelegeți că în unele situații nu putem face nimic. Tocmai de aceea vă rog să nu vă supărați și să continuați să ne scrieți pentru că scrisorile voastre înseamnă foarte mult pentru noi. Trusssssst meeeeeee!!!

P.S. Un șarpe nu minte niciodată și.... să știți că și de data aceasta ortografia vă aparține!

My name is Terran (from Starcraft)!

Este pentru prima dată când vă scriu [Niciodată nu este prea târziu] și vreau să vă laud și să vă felicit pentru revista LEVEL [Să'rna boieru']. Este o revistă foarte reușită și vreau să vă spun că de prima oară când am cumpărat-o m-a impresionat [Face banu', nu-i așa?]

Now let's get to serios matters. Acum va urma renumita rubrică Sugestii and Critici, so:[Frumoasă combinație a acestor două limbi „înfrățite": engleza și româna].

1. Ați putea să puneți încă un articol despre RTS-ul Starcraft în care să puneți codurile pentru acest joc. [Codurile la toate jocurile le găsești în DLH-ul de pe CD-ul LEVEL].

2. Nu puteți să puneți un poster cu Starcraft? [Hmm...nu e rea ideea. Mai vedem.]

3. Care este cel mai renumit joc? [Tu ce crezi? Pentru mine cel mai renumit joc este NFS-ul. Pentru tine sau pentru altul poate fi alt joc. Știi tu... gustul omului!]

4. Să puneți din nou top ten-ul. [O.K.! Asta depinde și de scrisorile pe care ni le trimiteți].

Iuliu din Pecica, județul Arad

Iată că ți-am răspuns la unele întrebări, nu la toate. Nu fi supărat pe noi, însă primim foarte multe scrisori și spațiul... este cam mic. Îți urez multă baftă și te rog să ne mai scrii. Numai bine!

Salut![Salut, Dane!] Mă numesc Ciontu Nicu Dan [This is Snake, Wild Snake from LEVEL], din Craiova și aș avea niște întrebări [Shoot!]:

1. Ce înseamnă Chip? [Te referi la revista CHIP? Glumeam. Este circuit integrat care îndeplinește anumite funcții în cadrul unui sistem.]

2. Măcar odată la 2 luni puneți pe CD un joc care să meargă pe 486. [Hmm...nu cred că se poate. Noi încercăm să punem pe CD demo-uri de la jocuri noi.]

3. Spuneți-mi vă rog la ce preț pot găsi „Silent Hunter"? [Depinde de unde îl cumperi. Versiunea originală s-ar putea să coste în jur de 25-30 USD].

4. Cine este scheletul de pe coperta revistei din Ianuarie? [Un personaj din Soultrap]

5. Dați-mi și mie pentru Grasu numărul de telefon de la Hotline.[Este scris și în revistă: 415158. Între orele 13:00 și 15:00].

Dan din Craiova

Salut! Sunt Lucian și vă scriu pentru a patra oară [Bravos! Nota 10 pentru perseverență!]. Nu știu dacă îmi veți publica scrisoarea dar fără speranță nu s-ar realiza nimic [Cât adevăr grăit-ai. Ești un adevărat înțelept]. Am și eu câteva întrebări și propuneri [Te ascult!]:

1. De când nu ați mai pus un joc full pe CD și când intenționați să mai puneți? [Din câte îmi aduc eu aminte parcă a fost într-un număr de prin 1998 o versiune full a lui Actua Soccer. Pe când alt joc full pe CD? Greu de spus, dar nu îți pierde speranța!]

2. De ce a fost Dune2000 un eșec? [Unora le-a plăcut, altora nu.]

3. Să faceți un review special despre firma Westwoud! [De când nu ai mai citit revista? Nu ai văzut că rubrica de Review Special nu mai există?]

4. Să-mi publicați scrisoarea! [Am înțeles, să trăiți!]

P.S. Am respectat cerința lui Mike în legătură cu formularea. [Mare boier și domn pe deasupra! Mike îți mulțumește.]

Lucian din Ploiești

[Hai să trăiești!]

Salut tuturor din redactie, [K'shu: Salut, Adi! Dr. Pepper: Salve, Adriane! Claude: Servus, Adiță! Mike: Bună, Adrian! și Snake: Sssservusss!]

Mă numesc Solomon Adrian, am 18 ani [Gata! Ești major și poți să faci ce vrei.] și este prima dată când vă scriu. Faptul care m-a determinat să vă scriu este calculatorul meu. (AMD 586, 133 Mhz, 8 Mb Ram, HDDD 3 Gb) [Nu fi supărat. Sunt alții mai necăjiți ca tine care nici măcar nu au calculator]. Veți fi surprinși câte jocuri au mers și mai merg pe asemenea configurație [Te cred]. Totuși oricât de mult aș fi vrut, nu am reușit să joc la mine anumite jocuri

care m-au fascinat foarte mult: Total Anihilation, Dark Reign şi în curând Diablo 2 [Vorbeşte cu mami sau cu tati să îţi dea bani pentru un upgrade!]. Nu mă supăr dacă nu îmi veţi publica scrisoarea dar încercaţi măcar să o citiţi poate vi se va părea interesantă. [Am citit-o, mi s-a părut interesantă şi am publicat câteva fragmente din ea. Happy?].

Salutări şi toate cele bune pentru anul 2000! [Mulţumim la fel].

Adrian din Alba Iulia

Salve Level crew dar în special lui Sneiku, [Hopa! Pentru mine? Salut, Răducule!]

Îmi place mult să desenez şi să mă joc [Pentru a da un aspect interesant scrisorii, prietenul nostru de la Cluj ne vorbeşte prin intermediul inconfundabilului Rayman. Notă maximă pentru originalitate!].

1. Îl simpatizez pe Claude [Taci că deja uriaşul nostru, adică domnu' redactor-şef Claude, s-a înroşit până în vârful urechilor], având în vedere că el a scris articolul despre Rayman din numărul de Decembrie [Mda…să ştii că şi lui îi place Rayman]

2. Dacă nu îmi scrieţi numele corect o să vin cu bazooka! [Ha ha ha! Mi se pare corect. Fii atent: COSTAN RADU. Ce zici? E bine aşa?]

3. Băi, Şarpe Sălbatec am auzit că îţi plac NFS-urile la nebunie [Ai auzit bine!], în acest caz „welcome to the club". (They don't call me Speedfreak for nothing). [Aha! Şi…pe când o cursă?].

4. Review la Ignition, Duke Nukem 3D! [Poate că va fi, vom vedea.]

5. Sunt profund impresionat de calitatea imaginilor şi de modul cum arată revista! [Să ştii că de vină este domnul Sorin Gruia, de la grafică şi DTP? Face treabă bună, nu?]

Radu aka Speedfreak din Cluj-Napoca

[În sfârşit dau şi eu peste un NFS-o-maniac. Nice to meet you. Wild Snake aka Speedy].

Stimată redacţie, [Te ascult, stimate Dumitru!]

Am descoperit Level-ul abia în februarie anul trecut [Hmm… cam târzior, nu?] însă de atunci nu mi-a mai scăpat nici un număr [Acesta e un lucru bun atât pentru noi cât şi pentru tine]. Dar să începem cu începutul [Bineînţeles]. Anul trecut în luna noiembrie mi-am cumpărat o consolă PlayStation pe care nu pot să rulez decât CD-uri originale [Mi se pare normal. Ţie nu?]. Am citit în numerele anterioare ale LEVEL-ului un articol despre Mortal Kombat care mi-a plăcut foarte mult şi astfel m-am îndrăgostit de acest joc cu bătaie [Da, da… îmi aduc aminte. Parcă Claude a scris un articol despre Mortal Kombat]. Din păcate nu am reuşit să găsesc nici un CD original cu acest joc şi tocmai de aceea v-am scris să vă rog din suflet să îmi procuraţi dumneavoastră acest disc compact... să mi-l trimiteţi prin poştă... suport plata integrală plus cheltuielile poştale.

Dragul meu Dumitru,

Ceea ce ne ceri tu este imposibil de realizat. În primul rând pentru că nu avem un astfel de CD şi în al doilea rând noi nu suntem magazin de jocuri. Suntem doar o simplă revistă. Să ştii că nu eşti singurul care ne cere aşa ceva. Primim în fiecare lună zeci de astfel de scrisori în care ni se adresează astfel de rugăminţi. Tot ce pot face este să te îndrum către un distribuitor al acestor produse. SONY Overseas: Tel: 01-2244710. Multă baftă!

Toate cele bune,

Dumitru din Ţăndărei

Salut Level!

Se pare că a sosit timpul să pun din nou mâna pe un pix şi o bucată de hârtie [Mda…aşa este! Nu ne-ai mai scris cam de multişor timp.] şi să vă consum din timp [-ul probabil]:

După cum vedeţi nu mai folosesc expresia „şi acum să trecem la critici..." [Da, chiar vroiam să te întreb ce s-a întâmplat cu această expresie].

1. UbiSoft este firmă românească? [UbiSoft este o casă producătoare din Franţa care are ca reprezentant în ţara noastră firma UbiSoft România].

2. Puneţi în revistă vreo 10 pagini şi acolo să publicaţi scrisorile? [Uşor de zis…greu de făcut!]

3. Unde e Mr. President ? [Din păcate, Mr. President a plecat de la noi din motive pur personale].

4. Există tastatură pentru alfabetul românesc? [Bineînţeles. De fapt există şi o opţiune în Windows-Control Panel-Keyboard-Language de unde poţi opta pentru diferite tipuri de tastatură.]

5. De unde luaţi DLH? [De pe Internet]

6. Am mai citit şi alte reviste dar LEVEL e cea mai tare! [Părerea ta…însă pentru noi contează foarte mult că îţi place revista noastră]

Cornel din Vaslui

Hello! (în vorbele unui pesant de la Warcraft) [Sssalut! (în vorbele unui Şarpe Sălbatec)]

Mă numesc Erol aka Ebola aka Strategy Guy şi vă scriu pentru prima dată [Mai bine mai târziu decât niciodată]. Voi trece peste laude couse yow're the best. Am o sugestie şi 2 întrebări, toate la obiect.

Sugestia: Un walkthrough la *Might&Magic VII* pentru că este second best game pe care l-am jucat pe 1999 [Să vorbesc cu nenea K'shu să văd dacă are timp să se ocupe de problemă!].

Întrebările:

1. Am auzit de un Starcraft 2 sau 2000 care a apărut deja. Eu în România nu l-am găsit, deci vreau să întreb când apare, sau dacă a apărut de unde îl pot lua? [Ha ha ha, de o mie de ori ha ha ha….Cum adică, de ce? Păi, voi credeţi că ar fi posibil ca să apară un alt Starcraft şi noi sau alte reviste de profil să nu scrie despre acest lucru. M-aş îndoi, dar îmi este frică să nu rămân îndoit.]

2. Vreau să-l întreb direct pe K'shu ceva de Silver: (am citit walkthrough-ul pe septembrie da' tot n-am înţeles) guest for the 6th orb (Acid Magic) intru în Tavernă şi vorbesc cu hangiul care mă lasă în Severs, vorbesc cu ăia, învăţ Falcon SP., la a 3 cameră (cea cu clopoţelul pe care îmi arată o mână dar la care nu ajung) omor 3 urâţenii şi nu pot trece mai departe pentru că uşa e blocată. Ce să fac? Am tot tras în clopot cu magie si nu s-a întâmplat nimic! Am căutat switch-uri sau manete, orice, dar tot n-am găsit. La asta am nevoie de un răspuns foarte exact. [Şi K'shu însuşi răspunse la această întrebare: Ai nevoie de un patch pe care îl găseşti la adresa www.silvergame.com, dar şi aşa s-ar putea să nu ai noroc dacă versiunea ta este diferită faţă de cea pentru care este patch-ul! Îţi doresc baftă. Eh, ce zici de aşa răspuns exact!!! J]

Erol din Bucureşti

Dear Level,

Pentru început vreau să vă urez „La Mulţi Ani, un an bun cu multe demo-uri interesante". [Îţi mulţumim frumos pentru urare şi îţi promitem că vom încerca să vă oferim articole şi jocuri demo cât mai interesate]. Aceasta este prima dată când vă scriu aşa că voi trece direct

la subiect. Îmi place modul în care abordați prezentarea jocurilor și totodată răspunsurile la scrisori. [Ne străduim și noi să facem treabă cât mai bine] Nu voi insista asupra unor lucruri stupide cum ar fi: carcasa la CD sau muzică [Niciodată nu am considerat sugestiile și întrebările voastre ca fiind stupide], dar am și eu câteva întrebări și sugestii:

1. Mai multe imagini pentru carcasa CD-ului LEVEL. [Eu cred că o singură poză pentru carcasă este suficientă având în vedere că este vorba de un singur CD pe lună. Tu ce zici? Am sau nu am dreptate?]

2. Ceva jocuri tip Mortal Kombat. [Cam vag…Unde? Pe CD? Articole despre astfel de jocuri? Și una și alta?]

3. Mai multe concursuri. [Mda…]

Sper că îmi veți publica scrisoarea. Dacă nu, voi continua să trimit altele. [Repetiția este mama învățării!]

Vă mulțumesc, [Cu plăcere]

Gabriel din Giurgiu

Coperta CD-ului



Stimată redacție LEVEL,

Mă numesc PREDATOR și am 15 ani. [Mulți înainte] În primul rând vreau să vă urez de trei ori „La Mulți Ani!" pentru Crăciun, pentru Anul Nou și pentru ziua voastră [Și noi vrem să-ți mulțumim de trei ori pentru urările de Crăciun, Anul Nou și pentru ziua noastră]. Vă mai aduceți aminte de „pliant" de 4 pagini cu un CD extraordinar înăuntru? [Bineînțeles că da. Cum am putea să uităm de unde am plecat?] Ei bine, eu da și dacă mi-ar fi spus cineva că peste doi ani și ceva acea revistă va crește cât altele în 14, probabil că nu l-aș fi crezut. [Nici noi] După acest intro să trecem la un subiect mai roz-bonbon cu picățele mov și liniuțe gălbenele: jocurile. [Dă-mi voie să te corectez. Este vorba de un subiect roz-bonbon cu picățele albastre și două liniuțe roșii] Mai întâi vreau să știți că jocul rege la mine este Total Annihilation. [Bravo ție! Al meu este NFS] Știu că o să ziceți că Starcraft-ul este mai nu știu cum și că nu știu ce… [Fiecare cu gusturile lui] După cum probabil ați ghicit sunt pasionat de RTS-uri. În final am și eu ca tot omul niște sugestii:

1. Ce ziceți ca de două ori pe an să scoateți un Level special RTS (sau RPG) în care să fie articole cu prezentarea unor jocuri care au fost cele mai bune titluri din istoria genului + strategii și sfaturi pentru fiecare. [Nu este o idee rea, o să discutăm în redacție despre acest aspect.]

2. Puneți într-un număr al revistei pe o față a posterului o poză cu redacția Level. [Vrei să te sperii ?]

Domnu' Predator ne prezintă și un tabel comparativ, foarte amănunțit, între Total Annihilation și Starcraft

Pa ! Your's Predator

Marius din Vâlcea

Ne-au mai scris:

Niculescu Iuliana din București [Prin tragere la sorți], Tușer Virgil din Pecica, Tiliciu Alexandru din Hunedoara. Sucală Valeriu Vlad din Cluj-Napoca, Spoială Răzvan din Oradea, Marican Rareș din Râșnov, Petrescu Felix Paul din București, Puiu Raul din Timișoara, Chipurici Cristina din București, Chirovici Radu din Făgăraș, Hrapciuc Alin din Botoșani, Kadar Bogdan din București, Feher Andrei din Baia-Mare, Porime Sergiu din Brașov, Ioniță Alexandru din București, Ștefan Văcăruș din Fetești, Onaga Victor din Sebeș, Zimă Cătălin din Baia Mare, Biliuță Andrei Cristian din Focșani, Aursulesei Tudor din Suceava, Bârsan Iulian din Brașov, Stancescu Romulus Cristian din București, Cârpan Ștefan din Timișoara, Märieș Ionel din Baia-Mare, Popovici Cosmin din Sinaia, Giurgea Mihnea din Ploiești, Nițulescu Bogdan din Câmpina, Boangiu George din București, Negoiță Alexandru din Brăila, Mihăiescu Emanuel din Timișoara, Ionescu George din Mizil, Ciobanu Gabriel din CâmpuLung Muscel, Gabor Mugurel din Brașov, Popescu Adrian din Craiova, Erdei Romulus din Sighișoara, Constantinescu Marius din Timișoara, Florea Sergiu din Brașov, Bucur Constantin din Ploiești, Diaconescu Mihai din București, Măzgărean Cristian din Sinaia, Cachiț Sebastian din Iași, Nossa Liviu din Teleorman, Stăncescu Nicolae din București, Sava Radu din Constanța, Ghiță Cristian din Suceava, Drăghici Paul din Ploiești, Croitoru Florin din Focșani, Dragomir Claudiu din Sibiu, Gordea Gabriel din Brașov etc.

Scrisoarea lunii

Știu că nu prea aveți la inimă introducerile, așa că: 39, căsătorit, 1 fetiță 6 [să vă trăiască], soția – HEROES III, fetița la fel, profesor-antrenor șah, AMD II 300 (stau cam prost cu memoria 32Mb), d-l Claude, ai fani!

Ceea ce m-a surprins la tânăra revistă LEVEL nr.1 (un CD cu demo-uri pe o bucată de carton) a fost sincera dorință de a comunica cu viitorii cumpărători (jur că nici până azi nu m-am atins de CD 1)

Se pare că această trăsătură pe care eu am apreciat-o s-a cam atenuat cu timpul și cu numărul paginilor, pentru că uneori păreți cam „înțepați" în comentariul unor scrisori cu tentă critică (deplasată și exagerată în general, sunt de acord, în scrisorile publicate – poate că cele cu critică mai la obiect nu vă convine să le puneți).

Pe la redacțiile revistelor bucureștene de jocuri (sau mai corect ex-revistelor?) am trecut din curiozitate și ei sufereau tare de boala asta „cu nasul în vânt", în cazul de față trebuie să mă mulțumesc cu o scrisoare. Oricum în Brașov aerul nu este așa de poluat cu... îngâmfare.

În altă ordine de idei, după o statistică ochiometrică a Poștașului se pare că LEVEL este foarte citită (cam 80-90%) de puști (no offense) și atunci trebuie să fie cool, marfă, os, beton, Pantelimon și altele, dar asta nu justifică articolele proaste. Pe ce te bazezi, d-le? Veți sări ca arși., sunt sigur. Păi mă bazez pe ce se bazează și K'shu în Level ianuarie 2000 pag. 44-45, citez: „Am văzut eu multe TBS-uri la viața mea (de gamer), dar nici unul așa de superficial". Așa of fi, dar vine cineva și te întreabă d-l K'shu, câte d-le? (Eu personal aș avea o plăcere diabolică să știu un răspuns scurt de genul: K'shu TBS=20). [...]

Cu screenshot-urile e altă poveste. Este total inacceptabil raportul poze/text (Hai s-o punem de un articol, nu). Chiar nu aveți ce spune? (tare mă îndoiesc și sper să nu rămână așa).

Nu mai trișați domnilor și chiar dacă sunteți singura revistă adevărată de jocuri din România (în viață, era să zic) țineți ștacheta acolo sus unde tot voi cred că ați împins-o (n-o zic eu ci nr. revistelor vândute și popularitatea ei).

Tocmai era să închei acest roman, când între timp, am mai citit câteva articole și ce mi-am zis, hai să luăm la mărunțit și articolul SK II, ianuarie 2000. pagina 56, ca să nu zică d-l K'shu că am ceva personal cu dânsul. Pe 20 rânduri = 0 (și n-am înțeles care Marius să se supere, deoarece pe copertă scrie alb pe negru redactor-șef Claudiu-Levente? – Deh prea complicat pentru mine). [...]

Cred că la o revistă care se respectă ar trebui să existe o specializare strictă a redactorilor, poate chiar jocurile să fie genuri și redactorul respectiv să-i acorde atât spațiu cât crede el că merită jocul sau cum se mai obișnuiește la „casele mari", pe marginea de sus a foii o bandă colorată cu genul jocului. S-ar evita situația în care un redactor trebuie să „umple" la comandă 1-2 pagini de text despre un joc care nu-i spune nimic. Și cred că nu este tocmai potrivită replica: „Aș vrea să te văd pe tine, ce-ai face dacă ar trebui să butonezi cap-coadă un joc în 5 zile, să zicem, și să mai și scrii despre el?". Eu personal aș organiza mai bine treaba, fie să nu se ajungă în această situație, fie să dau jocul cuiva care e interesat de el (dintre redactori) și care, maniac, să facă treaba în fix 5 zile.

Și mai am o nedumerire d-lor: dacă sunteți așa de deschiși în relația cu cititorii (mai sunteți?) și evident că sunteți supraglomerați, de ce nu acceptați articole de la cititori? (care oricum nu cotă nimic). Vi-e teamă de concurență, noi suntem prea proști (Brucan) sau vă luăm pâine de la gură? Faceți o rubrică „Articolul Cititorului" (în loc de Fun Stuff, să mai râdem și noi), concurs, cel mai tare articol e publicat, revista se vinde și mai bine, scăpați de grija unei pagini sau două.

Un fidel cetitor furios
Stănică Dan-Tudor – București

Domnule Dan

În primul rând, redacția dorește să vă mulțumească pentru rândurile scrise și, în special, pentru sinceritatea exprimată. În același timp îmi cer scuze că, din lipsă de spațiu, nu am publicat scrisoarea integral (toate cele 4 pagini). Anumite pasaje, în special cele cu argumentele pro și contra vizavi de cele două articole împricinate le-am eliminat, dar fiți sigur că respectivii redactori le-au citit.

Poate că s-a atenuat un pic acea deschidere către public, dar în nici un caz nu a dispărut de tot. Iar aciditățile din unele răspunsuri date sunt pe măsura scrisorilor sosite. Și important nu este dacă publicăm sau nu scrisorile ce conțin critici, important este dacă învățăm din greșelile făcute și dacă le corectăm, astfel încât acele răvașe „dure" să dispară definitiv (un țel imposibil de atins de vreme ce tot timpul va fi cineva nemulțumit de unul sau mai multe aspecte). Specializarea despre care ați amintit a început să se vadă și la redactorii noștri. Cu toate acestea nu trebuie să ne bazăm pe un singur om, evenimente neprevăzute pot apărea oricând (boli, accidente, demisii, concedieri) și iarăși se va ajunge la situația „umplerii" la repezeală de către un redactor neadecvat. În plus, un redactor bun trebuie să poată scrie despre orice gen de joc, chiar dacă simte chemarea doar către unul sau două. Și este adevărat, suntem supra-aglomerați. Uneori trebuie să jucăm sute de ore pentru a aduna suficient material pentru un articol, alteori mai puțin, dar pe lângă acestea, fiecare dintre noi mai are și alte activități (studenție, studenție...). În ce privește propunerea dumneavoastră, aceasta se află demult în planurile noastre, din motive mai mult sau mai puțin obiective a tot fost amânată. Până acum J.

Încă o dată ne bucurăm pentru rândurile primite și așteptăm în continuare noi „critici".

Claudiu Levente

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ *DA,* doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ 6 luni, la prețul de 162.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 324.000 lei

începând cu luna: ____________

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

talon de abonament

LEVEL

3/00

Tombola LEVEL Sony



Profitați de ultimele zile de zăpadă și învățați să vă dați cu snow-boardul !

Cine este producătorul jocului Cool Boarders 4 ?
A) Sierra Studios
B) 989 Sports
C) Novalogic

1

Tombola LEVEL Sony

Răspundeți la întrebarea de mai sus, decupați talonul alăturat și trimiteți-l pe adresa O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐ **3/00**

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			


Jump to the next
International Games Magazine
LEVEL

CHIP

Nu scapă nici un detaliu

